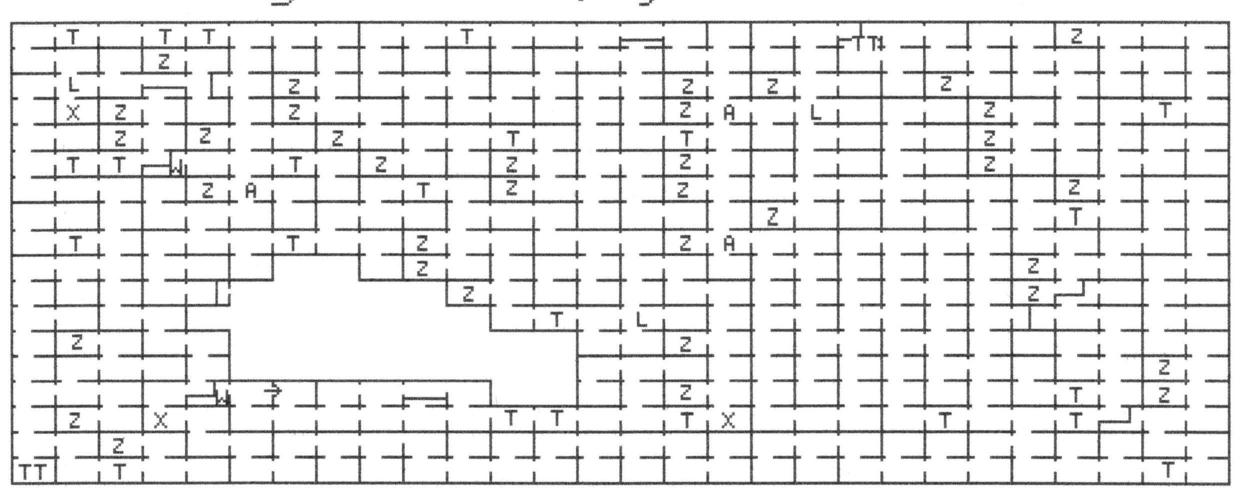
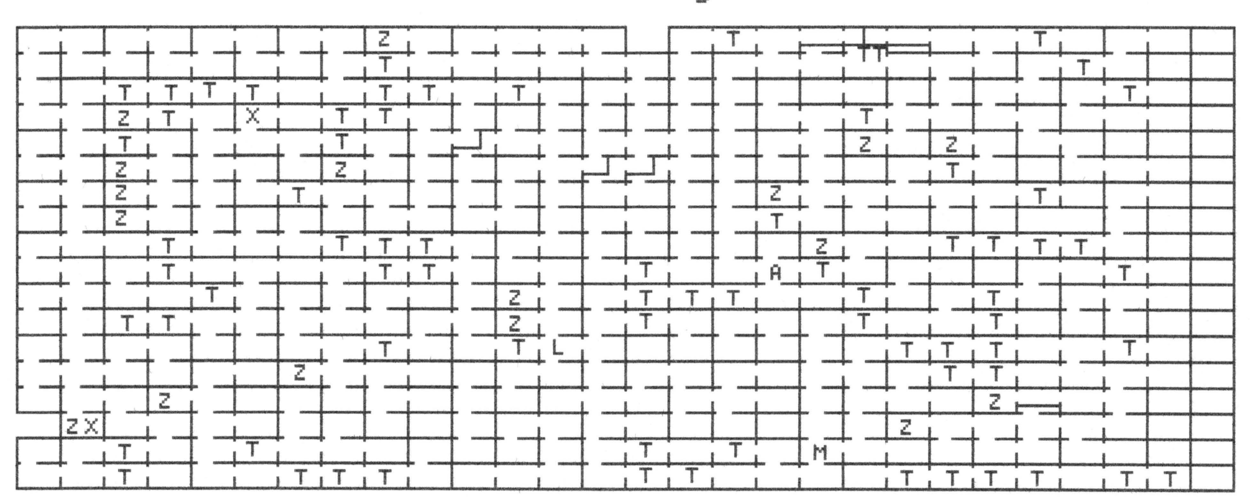
BASTARD

Teil 2 T=Raum mit Tor (Key!!) X=Items W=Lebenswasser A=Asche L=Lava
TT=Tore in and. Etagen , M=Schlußonster Z=Schatzzimmer B=Basis
Pfeile=Einbahn

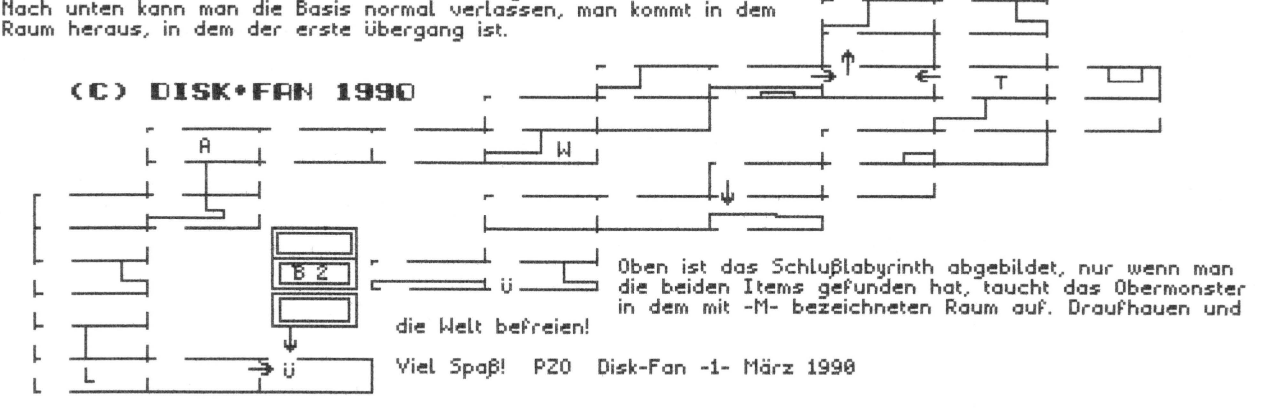
Goldbraunes Labyrinth



Blau-Braunes Labyrinth



Beim unten abgebildeten Ausschnitt des Außenlabyrinths kommt man unten am oberen Bildrand auf die Mauer. Hier vorsichtig zwei Räume nach links. Dann die Mauer nach unten verlassen und den Räumen folgen, die abgebildet sind. Weg bitte nicht verlassen, lauter Fallen. Beim zweiten übergang kommt man auf die untere Mauer. Hier aber Vorsicht. Mit Cursor nach unten vorsichtig aus dem BS gehen, man kommt dann auf die obere Mauer. Dort bleiben und vorsichtig zwei Räume nach links gehen. Man ist nun bei der Basis 2 (2.Town Shop). Hier die Mauer verlassen. Nach oben geht es zu den Läden.
Nach unten kann man die Basis normal verlassen, man kommt in dem Raum heraus, in dem der erste übergang ist.



Oben ist das Schlußlabyrinth abgebildet, nur wenn man die beiden Items gefunden hat, taucht das Obermonster in dem mit -M- bezeichneten Raum auf. Draufhauen und die Welt befreien!

Viel Spaß! PZO Disk-Fan -1- März 1990

Z

Spieletips vol. &H02

Wer bei ARSENE LUPIN BABYLON probleme mit den Leben hat, sollte mal F1 und dann folgende Tasten gleichzeitig drücken:T,Z (bei dt. Tastatur Y),U,F,G,H,J,C,V,B,N,M. Zu diesen 12 gedrückt gehaltenen Tasten muß man nun mit der dritten Hand ein paar mal F1 drücken. Danach werden alle Leben wieder aufgefüllt, wenn sie alle sind. Am Ende von Level 7: Überaschung

Auch HYDEFOS und PSYCHO WORLD haben einen Musik Mode. Bei Hydefos muß nach einem RESET die Tasten B,G,M und bei Psycho World die Taste M gedrückt gehalten werden.

Bei SYNTHE SAURUS können mit F1 und F2 die Grafik der Keyboards verändert werden (F1 od. F2 drücken und dann Menüpunkt anklicken).

Ein Tip von Norbert: Bei VALIS II (Fantasm Soldier 2) kommt man ins Music Menü, wenn man im Titelbild (goldene Schrift) die F5 Taste drückt.

Um bei ALESTE[illegible] von der Disc Station Special (mit dem Männchen) nicht von den Lady Liberty Köpfen, Autos und sonstigem unten am Bildschirm zerdrückt zu werden, muß einfach die Cursor ↓ Taste gedrückt werden.

Und nun viel Spaß beim Spielen...

MI-CHI

F

Rund um MSX

Die große Frage: Soll man sich einen MSX 2+ anschaffen???
"Ich hab da so einen Bericht in einer (Anti-)MSX-Zeitschrift gelesen! Lieber doch nicht..." mag da mancher jetzt sagen. "Was fange ich denn mit 64KB an???"
Ganz klar ist aber: Wer noch einen MSX 1 hat und nicht von unserem geliebten System auf ein anderes umsteigen will, sollte sich ohne Zögern einen MSX 2+ kaufen (alle meisten neuen Games und Raubk.....(tatata) laufen ja mit auch mit 64KB...). Für den stolzen MSX 2 Besitzer muß wahrscheinlich anders argumentiert werden. Der alte Spieler will ja natürlich nicht auf seine Megarom-Conversionen auf Disk verzichten (wer Orginalspiele hat ist ja auf die 128KB und mehr nicht angewiesen). Aber es gibt ja auch Speichererweiterungen; der Preis ist wieder was anderes
Wie wohl mittlerweile jeder weiß, hat der MSX 2+ mit dem neuen Grafikchip (von Yamaha) nicht nur die Möglichkeit mit 64KB-VRam (256*212 Pixel) 19268 auf SCREEN 12 darzustellen, sondern auch den Bildschirm Hardwaremäßig in alle Richtungen zu verschieben. Was bringt das nun genau? Digi Pictures haben Fernsehqualität. Und wie digitalisiern man? Der Digitizer im NMS 8280 wird ja nicht von der CPU verwaltet, sondern ist ein komplett eigenständiger Computer, der sich das Bild vom Video-Eingang holt, verarbeitet und an den Videochip übergibt (deshalb die Schnelligkeit). Dieser arbeitet tadellos auf SCREEN 12, was ein auf MSX 2+ aufgerüsteter 8280 zeigte. SONY verkauft in Japan ein Digitize-Modul für MSX 2/2+ (mit Animations-Software). Der nächste Punkt, daß Hardwaremäßige Scrolling, wird von manchen ziemlich abwertend beurteilt: Es gibt ja Spiele wie Higemaru, Hydefos, Psycho World und Golvellius die bewiesen haben, daß auf MSX 2 ein ruckfreies und pixelweises Horizontalscrolling möglich ist. Schön, aber man sollte auch wissen, daß sich diese beim Scrolling auf Screen 4 befinden, also nichts da mit Screen 5 (32KB) in Echtzeit kopieren. Sehen wir uns mal die ganzen Tabellenverarbeitungsprogramme an, die zweifellos die meiste Zeit mit dem Bildschirmaufbau beschäftigt sind. Das entfällt natürlich, wenn die CPU nicht mehr mit dem Bildverschieben beschäftigt ist: Man könnte blitzschnell von der 2. zur 30. Spalte "fahren". Ein solches Programm gibt es bei uns und (vielleicht) auch in Japan nicht, aber in den Anfangszeiten wurden auch die Fähigkeiten unseres MSX2 nicht großartig ausgeschöpft. Ein weiterer Punkt ist der FM-Sound (Oh Yamaha, was täten wir ohne euch). Allerdings kann man solch schöne Töne dem MSX (2) mit dem etwa 140 DM teuren FM-Pac entlocken. Eins von beiden (Pac/MSX 2+) sollte man sich aber wirklich wegen des Sounds anschaffen. Nun, wenn das alle Vorteile waren... Aber viele vergessen folgende noch Optionen: Die Pause-Taste (hält alles an), den Speed Controller und Ren-Sha Turbo. Zugegeben, der Speed-Controller (Geschwindigkeitsregler) ist etwas Spielerei, aber der Ren-Sha Turbo ist wohl eine Sache, die man nicht unterschätzen sollte: Man kann die Maschine einfach auf fast das doppelte aufdrehen, auf 6 MHz (wir haben ja gerade 3.577). "Was? Ich habe mir den Z80-H Chip mit 8 MHz eingebaut!" Gut, aber ist der Eingriff auch ohne Folgen? Nein: Die Musik spielt verrückt (grelles gekreische). Und wie lange verträgt das die nun nicht mehr aufeinander abgestimmte Hardware (Floppy, Erweiterungen...) Die Japaner machen nicht umsonst bei 6 MHz schluß, und außerdem ist bei einem MSX 2+ dieses Risiko nicht vorhanden (wann macht die Floppy nicht mehr mit?) Zuguterletzt sind auch die Preise im Durchschnitt von etwa 1100 DM nicht zu teuer.
Man kann natürlich (so wie ich, wegen Geldmangel) bei seinem geliebten MSX 2 bleiben und die stolzen 2+ Besitzer, die vielleicht Laydock 2 spielen, mit ihrem ruckfreien Scrolling, ihrer Speed und ihrem Sound beneiden.

MI-CHI

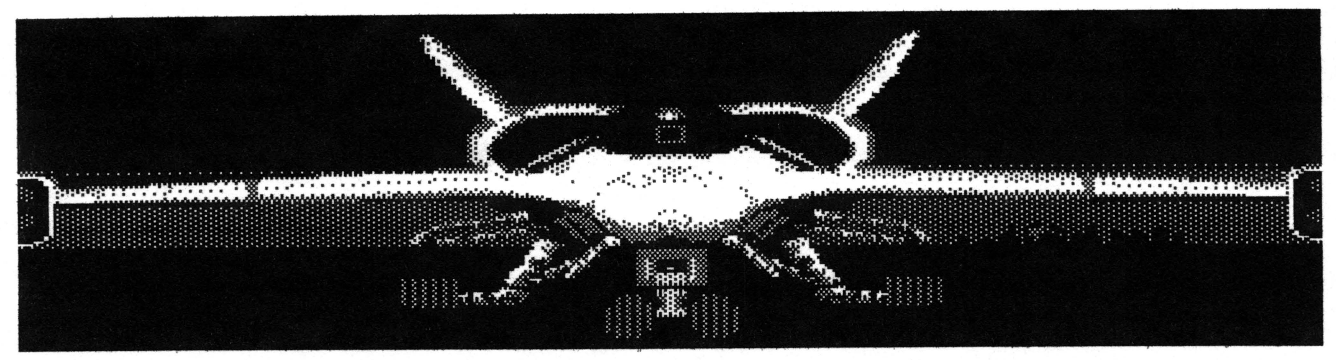
P

JAPAN - HITPARADE 2/90 (STAND ENDE 12/89) Vormonat

				Vormonat
1	DS SPECIAL CHRISTMAS	4 X 2DD	COMPILE	-
2	Family Stadium Baseball	ROM2+	NAMCO	-
3	ALESTE 2	3 X 2DD	COMPILE	-
4	WANDERERS FROM YS	5 X 2DD	FALCOM	1
5	(SPACE WAR SIMULATION)	2 X 2DD	BOTHTEC	-
6	? DISK MAGAZIN	2 X 2DD	?	-
7	SCHWARZSCHILD	2DD	?	-
8	(STRATEGIE)	2DD/ROM	KOEI	4
9	WIZARDRY 2	2DD	ASCII	-
10	PENNANT RACE 2	ROM	KONAMI	3
10	FIRE HAWK	2 X 2DD	GAME ARTS	9
12	(STRATEGIE)	ROM	KOEI	-
13	(STRATEGIE)	ROM	KOEI	5
14	TETRIS	1 X 2DD	BPS	6
15	PERFECT	2DD	MICRO CABIN	-
16	SHANGHAI II	2DD	SYSTEM SOFT	7
17	DS # 7	2 X 2DD	COMPILE	2
17	ANGELUS	3 X 2DD	ENIX	-
19	GRAMCATS	2DD	?	-
20	SYNTHE SAURUS 2.0	2DD	BIT2	12
21	FM PAC	ROM	PANASOFT	19
22	GUNSHIP	2DD	MICROPROSE	-
23	PENNANT RACE		VICTOR	26
24	(WAR SIMULATION)		MICRO CABIN	12
25	CRIMSON II	2 X 2DD	XTAL	10
26	TAKE THE A TRAIN		PONYCA	18
27	ROGUE ALLIANCE	2 X 2DD	STARCRAFT	8
28	PINK SOCKS	2DD	WENDYMAGAZIN	-
29	HALNOTE DISKALBUM32	2DD	ASCII	-
29	? (MAHJONG2)		GAME ARTS	-

--- DEFUSR-Routinen (keine diffuse Sache) ---

Manchmal plagt man sich mit kleinen Programmierproblemen herum (Tastaturabfrage, Bildschirmaufbau, Textausgabe usw., usw.). Das Programm wird immer länger und unübersichtlicher, vielleicht auch langsamer. Für viele unserer Probleme stellt uns das System fertige Routinen zur Verfügung, die man mit DEFUSR-Aufrufen einbinden kann (z.B. 10 ?"Drücken Sie eine Taste":DEFUSR0=&h156:A=USR0(0)). Das genügt.Hier wartet nun der Computer, bis irgendeine beliebige Taste gedrückt wurde und geht erst dann mit der Programmabarbeitung weiter. Die "0" hinter DEFUSR heißt lediglich, daß es die erste im Programm eingebundene Systemroutine ist. Gleichzeitig können von 0-9, also zehn Routinen eingebunden werden. Diese werden dann von Fall zu Fall mit "A=USR0(0)" aufgerufen, natürlich Routine DEFUSR2 mit USR2. Die Zahl in der Klammer ist lediglich ein Dummy, kann auch X oder A heißen. Die &H156 zeigt den Beginn der Maschinenroutine, diese geht bis zum nächsten Return. Natürlich kann mit DEFUSR-Routinen auch eigener MC eingebunden werden, wir wollen uns aber im Moment nur mit den Systemroutinen befassen. Bitte Programm "BEISPIEL.BAS" auf dieser Disk laufen lassen und listen oder ausdrucken (es erklärt sich selbst). Viel Spaß beim Programmieren.



Dies und das ....   Aktuelles ....   Wichtiges ....

Der Hammer: Space Manbow von Konami! Endlich kann man seine alten Nemesis-, Salamander- und Parodius-Module verschenken, einstampfen oder als Möbelstütze verwenden. Space Manbow genügt. Mehr zu Schreiben bringt nichts, man muß es sehen und haben! Endlich ein 2Mega-SCC-MSX2-Horizontal-Scroll-Shooting-Game von Konami. Was lange währt, wird endlich gut. Nach unseren MSX2 und MSX2+-Assen
Daiva als Space War Simulation, Hydefos als High-Speed-Horizontal-Scroll-Shooting, Aleste2 als perfektes Vertikal-Scroll-Shooting und Laydock 2 als MSX2+-Knaller nun der Joker von Konami. Nun darf man auch auf das 3Mega-Rom Solid Snake (Metal Gear2) und auf das grafisch tolle SD Snatcher gespannt sein. Sparen! Diese Dinger muß man einfach haben. Konami schlägt zu. Weiter so!!

Problemlösung NMS 8280 SCC und FM-Pac

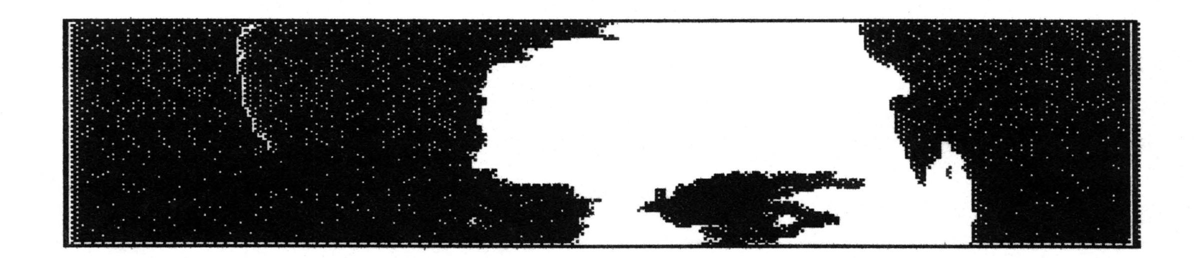
Ein Tip unserer Freunde vom MSX-Beschäftigten: FM-Pac oder SCC-Modul öffnen, PIN 49 (Sound) durchtrennen und direkt aus dem Modul mit Cinch-Stecker an Audio IN am 8280 gehen. Masse natürlich auch verbinden (PIN 43) im Modul. Die Problematik beim 8280 rührt wahrscheinlich daher, daß auch Sound über die Audio IN erfolgen kann und zur Abmischung mit Computer-Sound ein Regler Extern-Intern vorhanden ist. Durch obige Lösung ist das Problem einfach umgangen, zudem steht nun auch der Regler zur Verfügung, um das Verhältnis FM-Stimmen zu PSG-Stimmen den eigenen Wünschen entsprechend zu regulieren. Funktioniert prima!!!!!!!!

Kaufen: FM-Pac in Japan, Space Manbow vielleicht bei Hein in Radolfzell (lt. Anzeige sollte er einige erhalten, er hat auch anscheinend noch einige Undead Line von T&E), Aleste 2 (Compile) , Wanderers from Ys (Falcom), XAK (Micro Cabin) und SONY Digitizer-Modul (MSX2 und MSX2+) in Japan, Dynamic Publisher, HSH 512KB-Erweiterung und MSX-DOS 2.20 bei HSH in Davensberg (zur Zeit anscheinend recht günstig).

Nicht kaufen: PD-Disks zu mehr als DM 7.-- incl. Porto. Was hier überhaupt zu teuer verkauft wird, ist manchmal überhaupt nichts wert. Ein Lader, sechs schlechte Digis, eine billige Disk und dafür DM 10.-- oder mehr, das ist eine Frechheit. Wer schlechte Erfahrungen gemacht hat, sollte es uns mitteilen. Wir werden darüber berichten.

Schöne Muster -- schön animiert (abtippen und staunen, wie einfach Effekte sein können)

```
10 SCREEN1:COLOR15,0,0:KEYOFF:INPUTK:INPUTB:INPUTL
20 SCREEN5:G=6.28*K
30 FORI=0TOG STEP G/B:X=SIN(I)*L:Y=COS(I)*L:SX=128+SIN(I/K)*50:SY=96+COS(I/K)*50
40 C=(C-1)MOD13+2:COLOR C:LINE(SX,SY)-STEP(X,Y):NEXT
50 FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
60 FORI=1TO7STEP3:C=(C-1)MOD13+2:COLOR=(C,I,I,7):NEXT
70 IFSTICK(0)=1THEN10
80 GOTO 60
ALTERNATIV 30 FORI=0TOG STEP G/B:X=L*3/5:Y=L*4/5:SX=20+200*I/G:SY=120+SIN(I)*L-40*I/G
EINGABEWERTE K, B, L ausprobieren: z.B: K=6, B=500, L=30  / Beispiel aus MSX-Fan Japan
```



BASIC KURS FÜR FORTGESCHRITTENE

Unter dieser Rubrik möchte ich mich hauptsächlich speziell mit der Programmierung von (bewegter) Grafik beschäftigen, also nicht mit den Anfängen der Basic Programmierung von Strings, Arrays... Dazu gibt es ja Massenhaft Bücher. Weniger, sprich überhaupt nichts, ist an Information speziell von schnellen MSX2 Grafik Routinen vorhanden. Mein gesamtes Werkzeug soll hier nur der XBasic Compiler sein, da Maschinencode zu schwierig ist (ich kann selbst auch nicht viel in MC machen), wenn es auch manchmal besser wäre, und Basic viel zu langsam ist und nicht die Funktionen hat, die man für Schnelle Grafik braucht. Es dürfte ja allgemein bekannt sein, daß der XBasic Compiler nun doch kein Public Domain Programm sei, selbiger aber auch nie in Europa von ASCII verkauft wurde. Im Klartext: Wir benutzen ihn einfach ohne uns viel mit diesen Tatsachen rumzuärgern. Ihr könnt uns auch Demos zusenden, die Ihr unter XBasic programmiert habt. Und wer den Compiler noch nicht hatte, der hat ihn jetzt. Er ist auf dem Disk•Fan (BLOAD"XTURBO1",R:BLOAD"XTURBO2",R).
Einigen ist sicher die Laufschrift am Anfang aufgefallen. Das ist genau der Punkt, mit dem ich mich im Weiteren beschäftigen werde: das Horizontalscrolling auf dem MSX 2. Der schlaue Programmierer hat sicher schon das Programm START.BAS geladen und irgendwo ein haufen COPYs, DATAs und sonstiges Gewirr gefunden. Doch vergessen wir das einmal ganz und überlegen, wie die Spiele Higemaru, Psycho World und Hydefos scrollen (die letzteren zwei scrollen auf aber Screen 4 mit VDP(19) & VDP(24); dort ist der BS-Aufbau genau gleich, wie auf Screen 1, es können aber 8 Sprites pro Zeile dargestellt werden und der gesamte BS umfaßt nur eine Länge von 768 Bytes - größere Speed) Wer schon einmal versucht hat, mit COPY etwas zu kopieren, wird sehr schnell an die Grenzen der Geschwindigkeit gestoßen sein. Nun gut, ich will nicht lange um den heißen Brei herumreden. Das Scrolling ist mit dem SET ADJUST Register gemacht, welches bekanntlich 16 Pixel horizontal verschieben kann (-7 bis 8). Da der Compiler diesen Befehl nicht kennt, muß das über den VDP(19) geschehen, der ausschließlich dazu dient, den Bildschirm zu justieren. Das Geheimnis ist nun, daß mit 2 BS-Seiten (BS=Bildschirm) gearbeitet wird. Das Scrolling mach der VDP(19), der dann jeden TIME-Zyklus (damit es nicht ruckt) um eins erhöht wird. Insgesamt 7 mal (von 0 bis 6). In der Zwischenzeit muß 1/7tel von dem Stück, was kopiert werden soll, von der sichtbaren Seite auf die verdeckte kopiert werden, und zwar nicht um einen, sondern gleich um 8 Pixel weiter nach links. Dann wird der VDP wieder um einen Pixel (VDP(19)=0..1..2..3..4..5..6) nach links verschoben und das nächste 7tel wird auf die verdeckte Seite um 8 Pixel weiter links kopiert. Ist das 7 mal geschehen (VDP(19)=6), muß blitzschnell die verdeckte und die sichtbare Seite ausgetauscht werden und der BS um 7 Pixel nach rechts verschoben verden (VDP(19)=0). Da das vorher verdeckte Bild aber um 8 Punkte nach links verschoben wurde, sieht es so aus, als ob das Bild nur um einen Punkt weiter nach links verschoben wurde. Das gleiche geschieht nun von neuem mit vertauschten Rollen sprich Screens: der Verdeckte ist nun der Sichtbare und umgekehrt. Wenn man natürlich den ganzen Screen kopieren will, ist auch XBasic zu langsam: nicht die kopierschnelligkeit sondern das übergeben der COPY-Parameter. "Schön und gut, was der da erzählt, aber geht das denn überhaupt in der Praxis?" Man braucht sich ja nur die Scrolline anzusehen. Wegen der Schnelligkeit werden hier aber nur 36 Pixel (entspricht der Höhe der Zeichen) statt 211 in Y-Richtung kopiert. Der einzige Unterschied liegt darin, daß bei der Scrolline immer gleich 2 Pixel nach links (VDP(19)=0..2..4..6) verschoben werden, also nicht 1/7 sondern immer gleich 1/3 von den 36 Punkten kopiert werden müssen. Es ist klar, daß Sie jetzt nicht gleich ein horizontal Scrolling programmieren können, aber zumindest das Grundprinzip verstanden haben. Im nächsten DF werde ich eine Universal horizontal Scrolling Routine veröffentlichen; diese ist allerdings nicht so schnell (XBasic!), wie bei HERTZ, der Programmierfirma von Psycho World und Hydefos, aber immerhin. Falls Fragen vorhanden sind, stehe ich natürlich gerne zur Verfügung.

MI-CHI
DISK-FAN #1
MÄRZ 1990

BASIC CORNER BASIC CORNER BASIC CORNER BASIC CORNER BASIC CORNER BASIC CORNER BASIC

Da der Scrolling-Artikel Teil 2 auf nächstes mal verschoben wird (Zeitmangel) widme ich mich dieses mal einem wichtigen Kapitel, dessen Vorkenntnis beim Scrolling wichtig wäre!
Wir haben ja alle den XBasic Compiler, da unser langsames Basic sowieso nicht dafür ausreicht, einen Ablauf ruckfrei zu machen. Der Compiler befindet sich ja auch auf dem Disk Fan (BLOAD"XTURBO1",R:BLOAD"XTURBO2",R). Als Beispiel nehmen wir ein bewegtes Sprite, und zwar mit folgendem Programm:

```
10 SCREEN 5,2
20 SPRITE$(0)=STRING$(32,255)
30 FOR I=0 TO 255
40 PUT SPRITE 0,(I,100),15,0
50 NEXT I
60 IF INKEY$="" THEN 60 'Warten auf Tastendruck
```

Wie unschwer zu erkennen ist, läßt dieses Programm ein Sprite von links nach rechts auf dem Bildschirm bewegen.
Dieses Programm startet man mit CALL RUN.

Das geht eindeutig zu schnell, also machen wir eine Zeitschleife hinein:

```
35 FOR J=0 TO 20:NEXT J
```

und starten wieder...

Fast, jetzt geht es schön langsam und es flappt nur noch ab und zu mal kurz. Das reicht uns aber immer noch nicht! Jetzt kann der Wert 20 durch 10 ersetzt werden, und es wackelt immer noch. Es kann nun weiter probiert werden, bis es irgendwann mal fast nicht mehr ruckt. Wenn wir aber noch ein 2. Sprite mitbewegen lassen wollen:

```
45 PUT SPRITE 1,(I,150),15,0
```

Dann ruckt es mehr... neues Anpassen der Zeitschleife wäre erforderlich, und wenn wir an den Anfang des Programms ein DEFINT A-Z hängen (einfache Rechengenauigkeit - viel schneller), dann müßte mann probieren bis zum geht nicht mehr. Kurz gesagt: die Probiererei mit Zeitschleifen vergessen wir ganz schnell!!!
Man muß sich zuerst im klaren sein, was es heißt, etwas ruckfrei zu bewegen. Also, unser Computer baut, wenn man nicht am VDP herumgespielt hat, 50 mal pro Sekunde das Bild auf, d.h. bis das nächste mal aufgebaut wird, muß alles fertig sein. Das Sprite, oder was auch immer, muß in "Echtzeit", also 50 mal in der Sekunde regelmäßig bewegt werden; jede 1/50stel Sekunde... Es ist also praktisch unmöglich, eine Zeitschleife so anzupassen, da müßte man schon glück haben und, wie gesagt, stimmt sie nicht mehr, wenn z.B. 2 Sprites bewegt werden.
Deshalb bedienen wir uns der Variable TIME, die jeder schon benutzt hat, um Sekunden auszurechnen, indem man sie durch 50 teilt. Und, so ein Zufall, TIME wird genau 50 mal Pro Sekunde um eins erhöht. Dann sieht unsere Zeitschleife anders aus. Wir lassen den Computer einfach so lange warten, bis TIME einen neuen Wert hat, sprich 1/50stel Sekunde vergangen ist. Das sieht dann im Programm so aus:

```
35 TIME=0
36 IF TIME=0 THEN 36 ' wartet, bis TIME nicht mehr 0
                        also 1/50. Sek. vorüber ist
```

und siehe da: RUCKFREI !!!
Nun probieren wir diese Universal-Methode gleich am Vertikal Scrolling aus:

```
10 SCREEN 5
20 ON STOP GOSUB 100:STOP ON ' unterbrechen mit CTRL+STOP
30 FOR I=0 TO 50
40 LINE -(RND(1)*256,RND(1)*212),RND(1)*14+2
50 NEXT I
60 FOR Y=0 TO 255
70 VDP(24)=Y
80 NEXT Y
90 GOTO 60
100 END
```

Das ruckt nach CALL RUN zunächst auch, aber nicht mehr, wenn wir in Zeile 65 unsere Bremse einbauen:

```
65 TIME=0
66 IF TIME=0 THEN 66
```

Wers natürlich gleich wieder übertreiben will, und in unserem 1. Programm gleich 10 oder mehr Sprites setzen lassen will, wird enttäuscht sein, daß es dann nicht mehr funktioniert. Das hat folgenden Grund: Der ganze Aufbau des Bildschirms, un diesem Fall das setzen der Sprites muß in höchstens 1/50stel Sekunde getan sein. Da zu viel Sprites mehr Zeit brauchen, funktioniert es auch nicht mehr !!!

Am Schluß noch was Grundsätzliches: Die TIME-Bremse muß (!) unmittelbar vor dem 1. Befehl stehen, der etwas bewegt (PUT SPRITE, VDP(24), COPY, SET PAGE...) damit es ruckfrei wird !!! Bei COPY dürfen auch keine zu großen Bildteile bewegt werden.
In der Disk Info Nr. 7 ist ein horizontales Text Scrolling-Programm. Wie der Programmierer richtig erkannt hat, scrollt man den Screen vertikal am besten mit VDP(24)! Jedoch hat er dummerweise eine Zeitschleife zur verzögerung eingebaut, was ein Rucken zur Folge hat. Jeder, der diesen Artikel verstanden und die Disk Info 7 hat, kann nun selbst versuchen, im Programm die Zeitschleife rauszuschmeißen und vor der Zeile mit dem VDP(24) Befehl unsere TIME-Bremse einbauen. und siehe da: es ruckt nicht mehr.

Viel Spaß beim Programmieren ruckfreier Animationen...

MI-CHI

Dies & Das

XBasic - ein leidiges Thema

Man könnte sich schon wieder aufregen: Da werden im MSX-Mag gute Demos gesucht, um sie bei Messen oder sonstwo laufen zu lassen um den Leuten mal zu zeigen, was auf der MSX-Kiste los ist, und dann wird nicht erlaubt, den XBasic Compiler zu benutzen ("kein PD, blabla, wichtigtu...").
Dann heulen sie aber wieder alle, es gäbe keinen guten, schnellen und ruckfreien Demos in denen größere Objekte oder sonstiges bewegt wird, wie z.B. auf dem Amiga, Atari ST oder gar auf dem allseits bekannten C-64, dessen Cräcker für die damaligen Verhältnisse auch recht gute Demos gemacht haben.
Woran liegt's? Wohl einfach darin, daß jeder, der auf diesen Maschinen Sprites, Grafik oder Sound machen will, von Anfang an Assembler lernen muß. Das entfällt natürlich beim MSX mit seinem stolzen Basic-Befehlssatz: PUT SPRITE, DRAW, PLAY (zur Not auch SOUND), u.v.a. Was will man mehr? Warum soll man denn nun auch noch Assembler lernen, wo doch alles einfacher geht? Außerdem ist der Markt über Assembler-Literatur bei uns so gut wie nicht vorhanden (z.B. über spezielle Systemroutinen und Grafik - Z80-Bücher gibt es ja genug...). Das Maschinensprachebuch von Data Becker ist ja wohl was für den Anfänger, aber auch nur für den. Und viele, die bis jetzt krampfhaft versucht haben, etwas in Assembler zu schreiben hätten es lieber sein lassen sollen (genauso ruckig und nicht viel schneller) - wie gesagt: "viele" und "bis jetzt". Die Tatsache ist aber, daß Basic doch ziemlich langsam ist, besonders, wenn die Basic-Befehle das Programmieren so einfach machen (desto mehr muß die Maschine rechnen !!!).
Gute Compiler, die alles compilieren (MSX2 Routinen, Grafik) und ein komplettes MC-Programm erstellen gibt es leider (noch) nicht. Bleibt da nur noch der XBasic Compiler und diesen sollten Leute wie z.B. die Gruppe vom MSX-Mag nun wirklich nicht verbieten! Von wegen das Geschwätz mit "kein PD-Programm": Interessiert es eigentlich irgendjemand, ob die 317.5te Amiga-Demo auf der Messe mit einer Raubkopie eines Demomakers gemacht wurde, der von einer ehrlichen U(Loo)sergruppe verkauft wird ??? Die Hauptsache ist, das Programm läuft und gerade Demos sind's, nach denen die Leute Ihren Eindruck richten. Also fragt euch mal, ob Ihr eigentlich für oder gegen MSX seid! Bitte bitte erlaubt wenigstens den XBasic Compiler, wenn Ihr jemals gute Demos vorzeigen/sehen wollt, auch wenn dieser nunmal in Japan VERKAUFT wird. Hier war er NIE offiziell zu kaufen, gell!!!

Allen Gerüchten zum Trotz

Ein Spiel Namens LAYDOCK III gibt es und gab es nicht!!! Es gibt lediglich LAYDOCK I, SUPER LAYDOCK und LAYDOCK II (MSX 2+). Irgend jemand muß eine vom Disk Pac (Disk-Station von T&E/Panasoft) herunterkopierte version des Demo-Levels von Laydock 2 (wohlbemerkt: Demo-Version) bekommen haben, in der die Grafik etwas mitgenommen und die Sprites etwas mickrig aussehen. Außerdem ist es (verständlicherweise) viel schwieriger als das Original. Für diesen Jemand war die Demo-Version, die kein Titelbild hat nun einfach LAYDOCK III. Es ist jedoch nicht abzustreitnen, daß es in ferner Zukunft eine Fortsetzung der LAYDOCK-Saga geben wird...

Unser Tip: Bei XAK von MICRO CABIN **unbedingt** den Music Mode mit FM-PAC anhören!!! Die bis jetzt beste Musik mit dem echtesten Schlagzeug auf MSX!!!

Da wohl bei niemand mehr Nachfrage an digitalisierten Bildern besteht, da es diese für MSX ja wirklich im Überfluß gibt, habe ich mich entschlossen, RAY-geTRACEDe Bilder von einem anderen Computer (AMI..., ARCHIMEDES) auf MSX zu konvertieren. Falls ich es jemals schaffen werde, werde ich eine Diskette voll mit solchen Bildern herausgeben. Aber bis jetzt ist noch keine Garantie darauf!!! (Für den Non-Computer-Freak: RAY-TRACED Pic's sind Bilder, in denen z.B. eine Glaskugel in einer 3-D Schachbrettlandschaft liegt und das Schachbrettmuster in der Kugel verzerrt wird oder eine Platte metallische Farbeffekte durch Spiegelung erhaelt)

MI-CHI

ジユバン ニユース ジユバン ニユース ジユバン ニユース

(JAPAN NEWS)

Was gibt's neues auf MSX?

Viel! Jeden neuen Monat zw. 20 und 40 neue Programme, aber wirklich mit Qualität. So schlägt T&E Soft zum Beispiel wieder mal zu mit seinem 3 Disketten umfassenden Role Playing Game (RPG) RUNE WORTH. Zu hören gibt's bei selbigem auch was: 70 Musikstücke (35 für die 3-Stimmige PSG und 35 für den stolzen FM-Soundchip besitzer...)

Mit ARGUS 2 zeigt auch Wolf Team, was sie auf dem MSX2 können; RPG auf 4 Disketten!

LENAM von Hertz: Die MSX2-Horizontal-Scrolling Profis versuchen sich mal mit einem AVG (so was ähnliches wie RPG).

ALBATROS GOLF 2 (MSX2) von RENO/Telenet

Wird nun hoffentlich, nach ewiger Vorankündigung erscheinen: DRAGON SPIRIT von Namco

Die neuen Mema-Hits von KONAMI:

Scroll-Shooting-Game SPACE MANBOW (2 MEGAROM)

Fortsetzung von Metal Gear:
METAL GEAR 2 - SOLID SNAKE (3 MEGAROM)

SD-SNATCHER: Forts. von SNATCHER, jedoch, im Gegensatz zum Vorgänger, als Action Game (4 Disketten).

Und zuguterletzt QUARTH: Shooting Puzzle (fragt mich doch nicht, was das nun wieder sein soll...)

Weiterhin wird es nun auch von folgenden Softwarehäusern "Disk Stations" geben: von NAMCO (mit Namen DISK NG #x) und von HAL (HAL GAME COLLECTION Vol.1 & 2). Da befinden sich dann ein paar alte und teilweise uns unbekannte Spiele.

Und hier ein paar Statistiken von 1989:
(nach MSX•FAN)

Spielarten

RPG	65.2
SIMULATION	47.5
SHOOTING	22.1
ACTION	21.2
AVG	18.2
SPORTS	8.6
TABLE GAMES	7.2
PUZZLE	6.4
SONSTIGES	3.3

Softwarehäuser
(Verkauf von Software)

KONAMI	21.4
FALCOM	14.1
KOEI	13.6
T&E SOFT	6.0
MICRO CABIN	6.0
ENIX	4.2
NAMCO	3.4
HUMMING BIRD	3.0
RIVER HILL	3.0
COMPILE	2.5
WOLF TEAM	1.8
BIT2	1.4
???	2.3
SONSTIGE	9.2
???	8.1

MI-CHI

SPIEGLEIN, SPIEGLEIN AN DER WAND, WELCHES IST DAS SCHÖNSTE IM GANZEN LAND [SEHR FREI ÜBERNOMMEN].

ODER ....NICHTS GEHT ÜBER MSX

ODER ....LUSTIG IST DAS COMPUTERLEBEN [AAGHH....]

Hier nun der erste Contest. Wie immer streitet sich die Redaktion, welche Programmiererfirma und welches Game das beste Opening hat. Ja, hier der absolute Hammersound, da die Grafikroutinen, da die Effekte. Oder ist es nicht vielleicht viel wichtiger, wie die Stimmung rüberkommt. Nun interessiert uns Eure Meinung. Wir haben eine Liste unserer Meinung nach bemerkenswerter Openings zusammengestellt. Dazu vier Bewertungsrubriken. Für jede Rubrik können vier Titel genannt werden mit Punkten von 1-4. Also z.B. Rubrik Stimmung Titel 18 / 3 Punkte, Titel 5 / 4 Punkte, usw. Das Abstimmformular ist als OPENING.STP abgelegt und kann ausgedruckt werden, natürlich geht auch ein normaler Zettel. Hier nun die Liste der in Frage kommenden Openingdemos. Wie gesagt, es geht ausschließlich um die Openings, nicht um das Spiel selbst.

1)	Testament	Basho House
2)	Xak	Micro Cabin
3)	Golvellious	Compile
4)	? (Animationsadventure)Demo DS SP#2	Bit 2
5)	Last Armageddon	Brain Grey
6)	Yaksa	Wolf Team
7)	Arcus II	Wolf Team
8)	Valis II	Telenet
9)	XZR	Telenet
10)	XZR II	Telenet
11)	Aleste 2	Compile
12)	Fire Hawk	Game Arts
13)	Undeadline	T&E Soft
14)	Greatest Driver	T&E Soft
15)	Randar II aus DS SP#3	Compile
16)	Feedback	Tecnosoft
17)	Herzog	Tecnosoft
18)	Megazone Z aus DS SP#3 Demo DS SP#1	?
19)	Ys II The Final Chapter	Falcom
20)	Psycho World	Hertz

Stimmzettel Openingwahl Disk Fan (Einsendeschluß 30.6.1990) **(C) DISK•FAN 1990**

a) Stimmung Titel/Punkte		b) Sound Titel/Punkte		c) Grafik Titel/Punkte		d) Effekte Titel/Punkte	
Nr.	/ 4Pt.	Nr.	/ 4Pt.	Nr.	/ 4Pt.	Nr.	/ 4Pt.
Nr.	/ 3Pt.	Nr.	/ 3Pt.	Nr.	/ 3Pt.	Nr.	/ 3Pt.
Nr.	/ 2Pt.	Nr.	/ 2Pt.	Nr.	/ 2Pt.	Nr.	/ 2Pt.
Nr.	/ 1Pt.	Nr.	/ 1Pt.	Nr.	/ 1Pt.	Nr.	/ 1Pt.

So, und nun bitte alle mitmachen. Es gibt auch was zu gewinnen. Für die Mühe wird eine Packung (10 x 2 DD) 3,5 Zoll TDK-Disketten (das Beste vom Besten) verlost. Je Einsender darf jedoch nur ein Stimmzettel eingeschickt werden.

Disk Fan -2- PZO, den 14.4.1990

Wanderers from Ys (Ys III)

WANDERERS FROM Ys (Ys III) - noch ein Roll Playing Game (muß das sein?)

Hinweise zur Lösung und Bewertung

Bei der Bewertung spielen natürlich subjektive Kriterien eine große Rolle. Nachdem wir das Game nun für Euch durchgespielt haben (na also, es geht auch, wenn man die japanischen Texte nicht lesen kann), kommen wir zu folgender Wertung: Scenario: 10, Grafik: 9, Scrolling: 9 (obwohl es beinahe unwahrscheinlich erscheint, der 8bitter MSX2 schafft auch 2- bzw. 3-Ebenen-Scrolling, die 10 wollten wir jedoch nicht vergeben, die bleibt bei Konami für das fantastische Horizontalscrolling (auch mehrere Ebenen) bei SPACE MANBOW. Der Sound ist recht anständig, mehr kann man nicht sagen, man ist ja durch FM-Sounds der Spitzenklasse wie bei XAK von MicroCabin verwöhnt (unsere Note für XAK-Sound: 11). Diese Sounds mit dem FM-Pac, den Computer an eine sehr gute Stereoanlage, die auch gute Bässe bringen kann, im BGM-Menü vor allem die Sounds 18-21 anwählen und staunen: Da geht die Post ab und der Boden vibriert. Warum FALCOM bei Ys III nicht das FM-Pac unterstützt, bleibt uns ein Rätsel.

Nun will man also anfangen und braucht eine neue Userdisk: Scenariodisk in den Computer und mit <Return> aus der Demo starten. Mit seinem Freund Dogi kommt nun unser Held Adol in die Stadt und marschiert zu Dogis Haus. Dieser wird natürlich sehr unfreundlich von seiner Frau empfangen (kräftiger Tritt; tja man bleibt auch nicht 10 Jahre fort). Dogi geht ins Haus und man wird aufgefordert, die USER-Disk einzulegen (formatierte 2DD). Diese wird nach <Return> speziell formatiert. So und nun kann man auf diese Disk jederzeit abspeichern mit <F4>, Stände laden mit <F1>. Beim nächsten Spielstart unbedingt mit der Leertaste starten, man wird dann aufgefordert, die USER-Disk einzulegen, das Spiel startet am zuletzt gesavten Ort. Startet man beim zweiten Mal ebenfalls mit <Return>, will der Computer wieder unbedingt eine USER-Disk formatieren (hier hilft nur ein <Reset>).

Die 1000 Goldstücke reichen am Anfang natürlich nur dazu, die billigsten Waffen einzukaufen (Wood Shield, Leather Armour und Short Sword, 100 Goldstücke bleiben, um bei der netten Magic-Verkäuferin RING-Power zu kaufen). Natürlich müssen die Sachen auch noch im ITEM-Menü (I-Taste) angeklickt werden. Der Wechsel im ITEM-Menü zwischen der Equipment- und der Inventory-Spalte erfolgt mit <X>. Will man seinen Status sehen, vor allem wann es den nächsten Level gibt, Taste <S> drücken. Die Sache mit den Waffen dürfte soweit klar sein, jedoch bei den RINGEN und bei den ITEMS ist einiges zu beachten. Die Ringe kann man nicht einfach angeklickt lassen, kostet sehr viel RING-Power. Die ITEMS in der linken unteren Reihe haben folgende Bedeutung (am Anfang schwer, weil japanische Bezeichnungen): Nr.1 (Pflanze) füllt einmal vollständig den POWER auf, Nr.2 (Die Brosche, die man für 50.000 Goldstücke im Magic-Shop kaufen kann) füllt je nach Spielstand zwei- bis dreimal etwas POWER auf, Nr. 3 (Spiegel) lähmt für begrenzte Zeit den Gegner (bei Obermonstern anwenden, um sie anzuschlagen), Nr.4 (Amulett-Widderkopf?), damit kann man Obermonster drei- bis viermal anschlagen, bevor sie einem zu nahe kommen und man muß nicht sofort an sie ran. Nr.5 (Kristall) gibt einem dort Licht, wo es sonst absolut dunkel ist. Die Items müssen im ITEM-Menü angewählt werden und werden mit der Shift-Taste ausgelöst. Welche Kombination von Items und Ringen jeweils am sinnvollsten ist, solltet Ihr selbst herausfinden. Die Obermonster sind sehr stark und teilweise auch recht fies. Jedoch kann man durch Beobachtung und Probieren Vorgehensweisen herausfinden. Natürlich sollte man vor den jeweiligen Obermonstern absaven, denn man wird bei den meisten etliche Versuche brauchen, bis man sie schafft. Zum Glück (?) gibt es sehr viele Obermonster, Action gibt es also genug. Es lohnt sich, die Monster sehen erstklassig aus und sind sehr vielseitig. Sehr schön auch die animierten Sequenzen, wenn sich der Adjutant des Bösen, Chester, wieder mal aufregt, wenn man ein Stück weiterkommt. Besonders freut er sich, wenn er Adol mit einem Fußtritt in die Lava befördern kann.

Also raus aus der Stadt und das Böse besiegen: Geht man über die Brücke, wird eine Übersicht geladen, die zeigt, welche Orte man erreichen kann (je nach Spielstand lassen sich immer mehr Orte anwählen). Also am Anfang nur zum Bergwerk: Ameisen und Wespen machen es einem sehr schwer, voranzukommen, wenn man den Power (H.P.) etwas aufgebaut hat,das Bergwerk verlassen, denn nur außerhalb kann man sich wieder erholen. Absaven und wieder rein. Viel weiter hinten geht es dann auch abwärts und man darf sich mit grünen Keulenschwingern herumschlagen. Hier nur eine Hilfe: Auch mal durch Springen auf die rechten Plattformen die rechte Felswand erkunden, vielleicht kann man da ja auch nach oben springen und klettern. Hat man oben rechts das Problem gelöst (ha!ha!) ist man ja etwas besser bewaffnet und kann rechts unten weitermachen. Hier noch ein großes Problem: Hat man es geschafft, lebend bis zur letzten Plattform zu kommen (dann geht es nur noch abwärts einem unterirdischen Sturzbach folgend), unbedingt absaven. Denn savt man erst unten vor dem Monster ab und merkt, daß man viel zu bald und viel zu schwach dort ankommt, um es besiegen zu können, hat man keine Möglichkeit, wieder hochzuklettern oder zu springen und es bleibt einem nur, ganz von vorn wieder anzufangen. Hat man jedoch oben abgesavt, kann man notfalls wieder zurücklaufen und sein Experience weiter aufbauen und sich durch das verdiente Gold besser auszurüsten. Im Bergwerk gibt es auch unten links eine Türe, die aber zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgeht. Dazu muß man erst in die Lavaebene.

WANDERERS FROM Ys (Ys III) - (Forstsetzung von Seite -1-)

Also mal wieder in die Stadt, alle Häuser besuchen und einkaufen. Dann ab in die Lavaebene. Bildmitte in der Übersicht. Goldene Vögel und Peitschenheinis machen einem ganz ordentlich zu schaffen, auch nette Magier, die mit Feuer werfen, sind recht unangenehm. Öfter absaven. Ab in die Lava meint Chester und gibt Adol einen Tritt. Dort zu überleben und seine Aufgaben zu erledigen ist wahrlich übel. Unbedingt nach links gehen, rechts fällt man in die Lava. Lange Wege und eine hervorragende Grafik (leider hat man nicht allzuviel davon, denn man muß absolut konzentriert vorgehen, sonst ist es sehr schnell aus) zeichnen diese Gegend aus. Später (falls mans überlebt und wieder dahin zurückkommt, wo man herunterstürzte, geht es nun plötzlich auch nach rechts und zum Kampf mit einem der fiesesten Gegner (gehörnter Flugsaurier).

Mal wieder zu hause sollte man alle Häuser besuchen und einkaufen, dann ab ins Bergwerk und die Tür links unten versuchen (toll, wie stark plötzlich auch normale Monster sein können!). Es gibt einige Items zu finden, man läuft auch mal über eine Brücke, unter der anscheinend ein Loch ist. Falls man die Möglichkeit findet, sollte man vielleicht auch unter die Bohlen zu kriechen und zu diesem Loch zu kommen. Hier noch ein fieses Werk der Programmierer: Irgendwann kommt man am Boden des Schachts an, einige Monster geistern herum, rechts ein Holzgerüst und links anscheinend eine steile Felswand, die man nicht erklimmen kann. Was man jedoch von unten nicht sieht, an der linken Felswand gibt es weiter oben einen Felsvorsprung, von dem man weiter nach links gelangen kann. Also rauf aufs Gerüst, ganz hoch, und noch ein Stück hochspringen bis auf einen Felsvorsprung an der rechten Wand. Dann einfach mit Schwung und Cursor links so weit wie möglich springen. Vielleicht erreicht man so die linke Felswand in Höhe des Vorsprungs und kann sich auch mal da hinten umsehen (oh je! schon wieder so übel!).

Wer es bis hier geschafft hat und auch nicht den Mut verloren hat, der wird bei diesem fantastischen Game auch weiterkommen (aber es wird schon noch ein bißchen übler!). Deshalb ab hier keine so detaillierten Informationen mehr, wir wollen die Spannung und die Überraschungseffekte (Gags!) nicht vorwegnehmen. Also nach der üblichen Heimkehr ab ins Gebirge (schön gemacht), danach ins Schloß. Zum Schloß jedoch unbedingt anzumerken: Stets nur voll ausgerüstet (Ersatzlebenspflanze, Brosche und voller Ringpower) reingehen. Falls man ein ITEM findet oder ein Obermonster besiegt, lieber wieder das Schloß verlassen und sich wieder voll ausrüsten. Toll im Schloß: Alles, vor allem das herrliche Räderwerk der Uhr. Und sollte man trotz aller Widrigkeiten noch das Schloß überleben geht es ab zur letzten Station (übers Meer zum Stützpunkt von Chester). So, mehr verraten wir nicht. Das Game, die humorvollen Zwischenanimationen, das Scenario, das Ending: einfach genial! Und wenn man sich zum Ending endlich beruhigt zurücklehnen darf, weiß man, warum FALCOM 1987 mit YsI (Ancient Ys Vanished Omen), 1988 und 1989 mit YsII (The Final Chapter), jeweils den Best Homecomputer Software Award einheimsen konnte und bereits für 1990 ein ordentliches Punktekonto mit Wanderers from Ys (YsIII) besitzt. Dichte und fesselnde Atmosphäre, Überraschungen, Schwierigkeiten (aber lösbare) sind hier gekonnt verknüpft. Und da es offen bleibt, ob Chester noch lebt, nachdem er seinen Inselstützpunkt in die Luft jagt, ist zu vermuten und zu hoffen, daß irgendwann YsIV ins Haus steht. Von FALCOM erscheint ja zur Zeit für die FAMICON Dragon Slayer VI (für MSX wurde leider nur Dragon Slayer IV umgesetzt). Da aber die Geschäfte bei FALCOM gutgehen und der MSX-Markt auch Auftrieb hat (nicht zuletzt durch die Software von FALCOM), dürfte ähnlich wie bei KONAMI der MSX-Markt wieder attraktiv sein, was zu noch größerem Softwareangebot führen wird. Was jedoch der MSX-Hardware-Sektor dazu tun muß: Endlich kompatible 16- oder 32-Bitter, damit die Edelsoftwarehäuser wie FALCOM, KONAMI, MICROCABIN, BASHO HOUSE, HERTZ nicht immer am Rande des noch gerade machbaren bei unseren MSX2-Maschinen herumlavieren müssen.

Da die Obermonster sehr fies sind und man manchmal kaum dahinterkommt, wie man die Kerle niederbringt, könnt Ihr Euch gern an uns wenden, wenn Ihr ein spezielles Problem habt.

DISK FAN -2- P20, 10.4.1990

MSX-FAN [JAPAN] 3/90

Getestet und für gut befunden: MI-CHI und seine DEMOS. Vier Screenshots und ein Lob von LONDON. Weiter so MI-CHI!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Die Hitparade März 1990 (Stand: Ende Januar 90) des MSX-Magazins (Japan) ist wieder durch starke Veränderungen geprägt. Kein Wunder, bei dieser Masse an Neuerscheinungen (viele davon wirklich hitverdächtig, früher wäre beinahe jeder davon lange vorn zu finden gewesen sein). Uns als User soll der Boom nur recht sein. Hier nun die Resultate:

Platz	Vorm.	Titel	Softwarehaus
1	-	Disc Station Januar	Compile
2	-	XAK	Micro Cabin
3	-	Space Manbow	Konami
4	4	Wanderers from Ys (YsIII)	Falcom
5	12	? (Strategie)	Koei
6	-	Arcus II	Wolf Team
7	6	? (Disc Magazin)	?
8	28	Pink Sox	Wendy Magazin
9	14	Tetris	BPS
10	13	? (Strategie)	Koei
11	1	DS Special Christmas	Compile
12	-	Final Phantasie	Micro Cabin
13	5	?	Bothtec
14	2	Family Stadium (Baseball) 2+	Namco
15	-	Playball III (Baseball)	Sony
16	10	Pennant Race 2 (Baseball)	Konami
17	8	? (Strategie)	Koei
18	3	Aleste 2	Compile
19	-	Power Up & Scenario zu Platz 13	Bothtec
20	20	Synthe Saurus Vers. 2.0	Bit2
21	7	Schwarzschild	?
22	15	Perfect	Micro Cabin
23	19	Gramcats	Dot
24	-	?	?
25	-	Saurus Lunch	Bit2
26	-	Chaos Angels	Ascii
27	-	?	Create
28	24	Super Risk	Micro Cabin
29	10	Fire Hawk	Game Arts
30	25	Crimson II	Xtal

Nun noch die Punktewertung zum BEST HOMECOMPUTER SOFTWARE AWARD 89/90

1	Ys II (The Final Chapter)	Falcom	1075 Punkte
2	Super Risk	Micro Cabin	711 "
3	? (Strategie)	Koei	661 "
4	Last Armageddon	Brain Grey	643 "
5	Snatcher	Konami	615 "
6	Pennant Race 2	Konami	491 "
7	Ys III	Falcom	465 "
8	Tetris	BPS	453 "
9	? (Strategie)	Koei	450 "
10	Hydlide 3	T & E	443 "
11	Gofer (Nemesis 3)	Konami	370 "
12	Pennant Race	Konami	256 "
13	Chaos Angels	Ascii	217 "
14	? (Strategie)	Koei	205 "
15	Mahjong-Turnier	Game Arts	169 "
16	Genghis Khan	Koei	165 "
17	Master of Monsters	System Soft	165 "
18	F1Spirit 3D Special	Konami	152 "
19	Dragon Quest II	Enix	145 "
20	? (Strategie)	Koei	141 "

Wer etwas sinnvolles zu sagen hat, der soll es uns als TXT- oder als PCC-File zukommen lassen.

DANKE - DANKE - DANKE

Disk Fan -2- PZO, den 12.4.1990

Her damit WER WILL WAS

Zu verkaufen:
PHILIPS MSX-Drucker VW 0030, neuwertig, zum halben Preis (DM 350.--)

Heinz R. Mack 7000 Stuttgart 50 Tel.: 0711 / 5301717

PD-Soft (Preise Vorkasse inkl. Disketten und Versand)
lt. Mitteilung unseres Lesers
Alfred Steiner Reisenbauerring 8/3/25 A-2351 Wr. Neudorf . T.: 02236 87 79 05

ASTERIX - Operation Hinkelstein Digidemo		2 x 2 DD		DM 10.--
BILDER 50/60Hz mit Umschaltmöglichkeit		1 x 2 DD		" 5.--
COPY - PICTURE (1/4 und 1/2 Bilder in andere Bilder)		1 x 1 DD		" 5.--
Grafikveränderer Vers. 3+4 (vergrößern/verkleinern)		1 x 1 DD		" 10.--
MSX - Girls nette Mädels - Bildshow		1 x 2 DD		" 10.--
SPEZIALCOPY - Sectorcopy		1 x 1 DD		" 10.--
The Sexy Girls Picture Show - Frivoles		1 x 2 DD		" 5.--
TRON - digitale Bildfolge aus dem Film		1 x 2 DD		" 5.--
VIDEO-COPY - freie Bildausschnitte in anderes Bild		1 x 2 DD		" 10.--
VIDEO-DISTORT Bildverfremdungen am laufenden Bild		1 x 1 DD		" 10.--
VIDEO IN/OUT WIPE 1 und 2	je	1 x 1 DD	je	" 7,50
PC-Bilder-Demo Bilder am PC erstellt Endlosdemo		2 x 2 DD		" 10.--
SEXY Bildanimation		1 x 1 DD		" 5.--
PRINZ EISENSCHWANZ Digi-Cartoon mit Musik (2 Laufw.)		2 x 2 DD		" 10.--
TOP GUN digitale Bildfolge aus dem Film		1 x 2 DD		" 5.--
VIDEO-WORK Darstellung gedreht/gekippt/verkleinert		1 x 1 DD		" 5.--
DIE UNENDLICHE GESCHICHTE-Digitale Bildfolge		4 x 2 DD		" 20.--
BGM Musik-Compiler mit menügesteuerter Anw.hilfe		1 x 1 DD		" 10.--
PC-Grafikentwürfe 1 / 2 / 3 Bilderdemo 50/60Hz		3 x 2 DD		" 15.--
PC HARDCORE 1 + 2 Bilderdemo f. Erwachsene		2 x 2 DD		" 10.--

Angebot freibleibend - Irrtum vorbehalten!!

Original-Software japanischen Ursprungs laufend gesucht für unser Archiv
(Disks und Module). Angebote an den DISK-FAN : Peter Zorn . Marktstr. 50 .
7320 Göppingen . T.: 07161 / 76960

Aus der DISK-FAN Redaktion:

Multiple Choice Test (Abfrageprogramm - Ramdiskunterstützt - Selbsterstellen von Frageblöcken (bis zu je 766 Fragen mit je 4 Antwortmöglichkeiten) 1 x 1DD DM 15.--

MICHI-Demo / The Michi Demo Collection (je DM 7.-- incl. Disk oder je DM 5.-- bei
Übersendung eigener Disks.

Bestellungen an: Michael . Stellmann Bachstr 6 . 7328 Wäschenbeuren

Hallo! Guten Tag! Grütz ... Grüetzi! Hi!
Here we are!

Hallo Leute, jetzt sind wir schon wieder eine Woche zu spät...Dazu fehlt auch noch das Horizontal-scrollingprogramm mit Listingserklärung...Nun, in der Tat, bei uns läuft es im Moment nicht gerade so, wie es eigentlich sollte, zumal wir den Disk-Fan mit nur einem Computer fertigen müssen, da meiner in Reparatur ist. Nun aber zur Sache: Euch ist sicher der schöne und schnelle Einblendeffekt am Anfang aufgefallen...toll, nicht? (Eigenlob sti..t). Auch diesen erkläre ich dann nächstes mal ausführ-lich, so daß ihn jeder nach seinem Belieben benutzen kann!! Bei uns hat mal wieder ein Ys-Fieber um sich gegriffen, und zwar das von YS-III Wanderers from YS
(schöööön), deshalb auch die ausführliche "Spiel-anleitung". Dann noch eine OPENING-Hitparade: Wir stellen Euch einige Titel zur Auswahl und Ihr schreibt uns, welches Opening Euch am besten gefällt.
Weiter geht's mit Japan News und Marktübersichten. Und zuguterletzt ein FM-Sound. Auch aus einer jap. Zeitschrift: "   .FM". Anzeigen gibt es auch (leider sehr wenige). Also seid fleißig und schreibt uns! Und natürlich nicht vergessen: Wenn Euch der Disk-Fan gefällt, empfehlt uns weiter oder schenkt jemandem ein Abonnement! Was wir noch von Euch be-nötigen: Teilt uns Eure Interessengegebiete und spezielle Fragen mit, damit wir nicht am Leser vorbei
schreiben. Interessant: Der kleinere und handlichere HAL-Scanner (etwas größer wie die Maus, ebenso zu bedienen) inclusive HALSCAN-Modul (legt in Screen 5 und 8 ab). Dürfte bei Direktimport ca. DM 300.-- kosten. Toll für den Dynamic Publisher oder für Grafikfans zum übernehmen von Vorlagen.

mi-chi & PZO Disk-Fan -2-, 13.4.1990

BASIC KURS: SCROLLING

So, hier nun endlich die Universalanwendung eines Horizontalscrollings auf MSX 2. Nicht, daß einige denken, ich halte nicht, was ich einmal versprochen habe!!!
Unten ist ein Beispielprogramm dazu; doch hier nun ein paar grundsätzliche Dinge:
Das Programm scrollt einen auf Screen 5 und Page 0 befindlichen Screen nach links raus. Allerdings, man verzeihe mir, nicht ruckfrei (geht wegen der Z80-Speed nicht!!!) aber zumindest ohne zu wackeln, wie mit COPY. Der Screen wird, auch wegen der Speed, nur von der 20. bis zur 180. Y-Koordinate kopiert; es fehlt also oben und unten etwas! Dann sei noch darauf zu achten, daß auch ganz rechts 8 Pixel weg müssen. Im Klartext heißt das für den Normalverbraucher: wenn man z.B. ein Bild hat, daß den ganzen Bildschirm ausfüllt, muß oben, unten und rechts ein Stück abgeschnitten werden, und zwar wie folgt: vor dem Scrolling folgende Zeile einfügen:
LINE(0,0)-(255,19),0,BF:LINE(0,181)-(255,211),0,BF:LINE(248,0)-(255,211),0,BF
Und nun noch ein Makel: Beim Scrollen "klappen" links immer 8 Pixel grob raus. Das ist deshalb so, weil mal das Adjust-Register (VDP(19)) immer um 7 Pixel nach links verschiebt. Dann wird es wieder um 8 nach rechts verschoben und die Bildschirmseite mit der anderen ausgetauscht, auf der sich nun das ganze Bild 8 Punkte weiter links befindet. Das sieht dann so aus, als würde das Bild nur um einen Pixel nach links gescrollt und links 8 Punkte rausgeklapptn. (Puh !!! Ganz schön kompliziert)
Jetzt aber das Programm: am besten hängen wir es ab Zeile 1000 als Unterprogramm ins Listing:

```
1000 A=0:B=1:X=0
1010 SET PAGE A,B:CLS
1020 FOR X=0 TO 15
1030 TIME=0:FOR N=0 TO 2:N=TIME:NEXT N:SET PAGE A,B:VDP(19)=0
1040 TIME=0:FOR I=8 TO 255 STEP 8:COPY(I,20)-(I+7,180),A TO (I-8,20),B:PSET(0,0),0:IF TIME>1 THEN VDP(19)=VDP(19)+1:TIME=0
1050 NEXT I
1060 FOR I=VDP(19)+1 TO 7
1070 IF TIME<2 THEN 1070
1080 VDP(19)=I:TIME=0
1090 NEXT I
1100 SWAP A,B
1110 NEXT X
1120 TIME=0:FOR N=0 TO 2:N=TIME:NEXT N:SET PAGE A,B:VDP(19)=0
1130 RETURN
```

und rufen es mit GOSUB 1000 auf...
Funktioniert das denn auch ???
Natürlich! Hier ein Beispiel:
Zuerst XBasic laden mit BLOAD"XTURBO1",R:BLOAD"XTURBO2",R
und folgendes dazu eingeben:

```
10 DEFINT A-Z
20 ON STOP GOSUB 10000:STOP ON
30 COLOR 15,0,0:SCREEN 5:I=RND(-TIME)
40 PSET(128,106)
50 FOR I=0 TO 500
60 LINE-(RND(1)*256,RND(1)*212),RND(1)*14+2
70 NEXT I
80 LINE(0,0)-(255,19),0,BF:LINE(0,181)-(255,211),0,BF:LINE(248,0)-(255,211),0,BF
90 GOSUB 1000   'Start Scrolling
100 GOTO 100
10000 VDP(19)=0:END
```

Das starten wir dann mit _RUN (oder CALL RUN).
Kurz eine erklärung dazu:
Das Programm zeichnet ein paar Linien und scrollt diese heraus

```
10 DEFINT A-Z      'Computer rechnet nur mit ganzzahlen und somit viel schneller
20 ON STOP ...     'Unterbrechung des Compilierten Programms mit CTRL+STOP möglich
80 LINE...         'Schneidet den nicht benutzbaren Teil (oben, unten, rechts) weg
10000 VDP(19)=0    'stellt bei Unterbrechung den BS wieder in die richtige Position
```

übrigens muß darauf geachtet werden, daß auf PAGE 1 keine Grafik vorhanden ist, die nach dem Scrolling benötigt wird, da diese Seite gelöscht wird.
Die eigentliche Scroll-Routine bedarf ja keiner weiteren Erklärung, da dies ausführlich im DF #1 getan wurde. Hier nur kurz das Wichtigste:
Zeile 1000: A und B sind die Variablen für die 2 BS-Seiten, die vertauscht werden.
Zeile 1020: Diese Schleife veranlaßt nur, daß der BS 16 mal je 8 Punkte gescrollt wird.
Zeile 1040: Hier wird das Bild von der angezeigten Seite auf die verdeckte um 8 Punkte weiter links kopiert und der BS wenn es Zeit ist (TIME>1) um 1 Pixel verschoben (VDP(19)=VDP(19)+1)
Zeile 1060-1090: Der BS wird um die restlichen der 7 zu verschiebenden Pixel weiterverschoben (falls die COPY-Routine schneller fertig ist)
Zeile 1120: Das letzte Stück des BS klappt raus
Nun ist aber genug palavert! Nichts wie abgetippt!!!
(Wir haben das Programm absichtlich nicht schon als BASIC-File auf die Disk kopiert...)
übrigens: Das Programm läuft genauso mit 50 und 60 Hz !!!

Viel Spaß beim Scrollen wünscht euch

MI-CHI
Disk Fan Mai '90

Tips Tips Tips Tips Tips Tips Tips Tips

Hier sind wieder mal ein paar Tips zu einigen Spielen:

Einige behaupten, **ALESTE 2** sei zu leicht. Wer dazu gehört sollte bitte folgendes tun: Beim Starten von Disk B [od. C - je nach Kop...Version] mit 60 Hz die Select-Taste gedrückt halten. Ist man dann im Music Mode, stellt man den Level 3 [HARD] durch bewegen der Cursor-Tasten hoch bzw. runter ein. Durch Anwahl der Sound Nummer 0 kommt man mit **SHIFT** ins Start-Menü. Und los gehts!!! Wetten, daß Ihr nicht mal **AREA 1** schafft... Übrigens: Wenn Ihr im Music Menü wart könnt Ihr im Start-Menü durch gleichzeitiges drücken von **SELECT** und der Cursor-Taste hoch oder runter die **AREA** auswählen. Die Nummer steht hinter "INFORMATION". Ach so! Ihr wißt nicht, wie man die Autostart-Disketten mit 60 Hz startet? Nichts leichter als das: Im Basic **VDP[10]=0:POKE&HF346,1:_SYSTEM** eingeben, die Gamedisk einlegen und **RETURN** drücken.

Bei **ARCUS** gibt es auch einen Music Mode: Beim ersten Bild [der Feldweg mit Häusern links und rechts] **SELECT** und gleichzeitig **F5** drücken. Dann mit Cursor hoch bzw. runter die Musik auswählen.

XAK:
Im Spiel kommt man mit F4 und Anwahl von "BGM xxx" ins Music Menü.
Disk 3 einlegen und <RUN"OMAKE.BAS"> eingeben...

F1 **SPIRIT** Passwords [bei "**INPUT PASSWORD**" einzugeben]:

HYPEROFF	Reparatur geht schneller
MITAIYOENDDEMO	Enddemo
MAXPOINT	alle Courses zur Auswahl

Continue bei **MAZE OF GALIOUS**:
irgendwann im Spiel **ZEUS** [QWERTZ: Z=Y] eingeben

METAL GEAR:
Passwordeingabe [nur während des Spiels]:
F1+Password+F1 [ohne **RETURN**!]

ANTA WA ERAI	4 Sterne
DS 4	je ein Stern mehr
HIRAKE GOMA	8 ID-Cards
INTRUDER	999 Schuß aufnehmbar
ISOLATION	999 Rations aufnehmbar

Continue bei Penguin Adventure:
Bei Levelauswahl <NORIKO> + <RETURN> eingeben

Penguin Wars 2: Bei der Levelauswahl ganz hoch [zum ICELAND] und <M> + <SPACE> drücken --> Schlußtyp

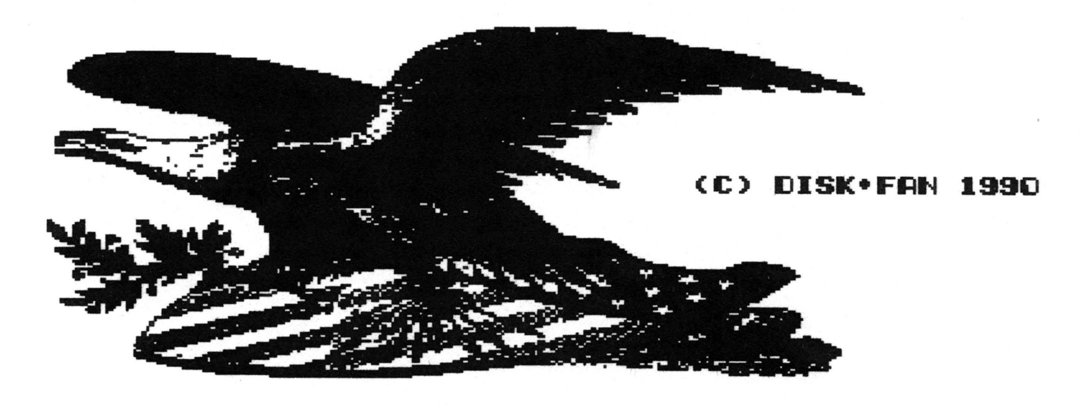
MI-CHI DISK FAN #3 Mai '90

Tips Tips Tips Tips Tips Tips Tips Tips

Hitparade Msx-Magazin (Japan) 04/90 per Ende Februar 1990

Rang	Vorm.	Titel	Hersteller	Medium
1	-	Disc Station Monat 2/90	Compile	2x2DD
2	-	Rune Worth (Role Playing)	T & E	3x2DD
3	5	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
4	2	XAK (Role Playing)	MicroCabin	3x2DD
5	6	Arcus II (Role Playing)	WolfTeam	4x2DD
6	-	Dragon Knight (Adult)	ELF	2DD
7	-	Peach Up 2 (Magazin)	?	2DD
8	3	Space Manbow (Shooting)	Konami	2MRom
9	10	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
10	4	Wanderers from Ys (YsIII)	Falcom	5x2DD
11	19	? Power Up & Scenario Space	Bothtec	2DD
12	12	Final Fantasy (Role Playing)	MicroCabin	2DD
13	-	Lenam (Role Playing)	Hertz	2DD
14	1	Disc Station Monat 1/90	Compile	2x2DD
15	18	Aleste 2 (Scroll Shooting)	Compile	3x2DD
16	17	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
17	-	FM Pana Amusement Cartridge	Panasoft	Rom+SRam
18	8	Pink Sox (Adult Magazin)	WendyMagazin	2DD
19	9	Tetris (Puzzle)	BPS	2DD
20	20	Synthe Saurus Vers. 2.0	Bit2	2DD
21	13	? (Space War Strategie)	Bothtec	2DD
22	21	Schwarzschild (Space War)	?	2DD
23	7	Peach Up (Magazin)	?	2DD
24	28	Super Risk (Strategie)	MicroCabin	2DD
24	-	Graph Saurus	Bit2	2DD
26	16	Pennant Race 2 (Baseball)	Konami	2MRom
27	-	Gunship (Flugsimulator)	Microprose	2DD
28	14	Pro Family Stadium (Baseball)	Namco	
29	-	Wizardry 2 (Role Playing)	Ascii	2DD
30	15	Playball III (Baseball)	Sony	

PZO DISK FAN -3- '90



DISK - FAN 3 Mai 1990

Hallo! Da sind wir wieder. Diesmal wirklich verdammt spät, aber dafür kommt der Disk Fan #4 schon in den nächsten 2 Wochen!
Und diesmal gibt es folgendes:

Japan - MSX	was gibt's an Hardware?
Katakana	japanisch Lesekurs damit jeder weiss, wann im Spiel die Userdisk verlangt wird (u.a.)
Spieletips	Wie mache ich das Neo-Bio-Cyber-Shooting-Game ALESTE 2 unspielbar?
Scrolling	Horizontal Scrolling auf MSX2 - mit Listing
Rateseite	Wie gut kenne ich Basic
Hitparade	Top 30 April 1990

und wieder ein FM-Sound: "SHALOM.FM"

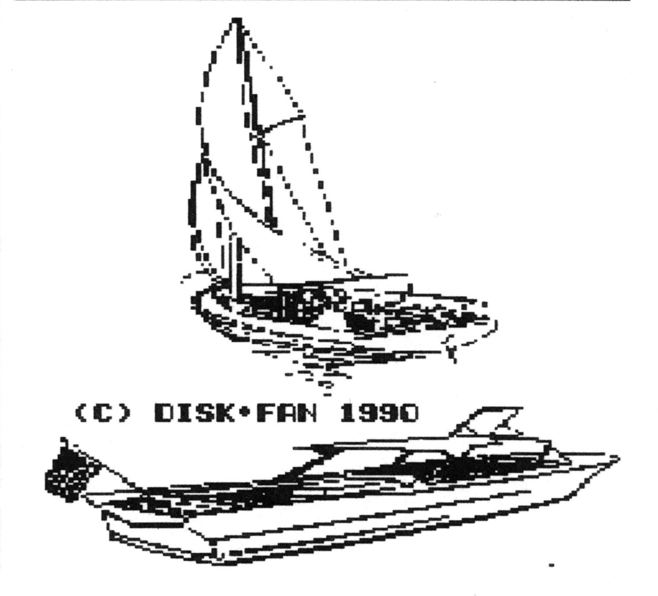
Wer nicht jedes mal die Tortour auf sich nehmen will, den Publisher zu laden, wenn er eine .PCT Seite lesen will, der Startet das Programm "PCTLOAD.BAS". Mit den Cursortasten wird ein File selected und in Screen 6 auf 4 Grafikseiten abgelegt. Mit Cursor hoch und runter wird zwischen den einzelnen Seiten herumgeblättert.

Wir würden uns freuen, wenn Ihr uns Lob und Kritik senden würdet, damit wir wissen, was besser zu machen wäre.
Da wir übrigens keine einzige Kleinanzeige bekamen, dürfen wir annehmen dass Ihr schon alles habt bzw. nichts habt, was Ihr nicht mehr braucht! Also schreibt uns was Ihr loswerden wollt, und wenn's nur ein alter Label ist!
Viel Spass mit der Mai-Ausgabe im Juni
wünschen Euch PZO
&
MI-CHI

KATAKANA-SCHREIBTAFEL

ア A	イ I	ウ U	エ E	オ O
カ KA	キ KI	ク KU	ケ KE	コ KO
サ SA	シ SHI	ス SU	セ SE	ソ SO
タ TA	チ CHI	ツ TSU	テ TE	ト TO
ナ NA	ニ NI	ヌ NU	ネ NE	ノ NO
ハ HA	ヒ HI	フ FU	ヘ HE	ホ HO
マ MA	ミ MI	ム MU	メ ME	モ MO
ヤ YA		ユ YU		ヨ YO
ラ RA	リ RI	ル RU	レ RE	ロ RO
ワ WA				ン N

ガ GA	ギ GI	グ GU	ゲ GE	ゴ GO
ザ ZA	ジ JI	ズ ZU	ゼ ZE	ゾ ZO
ダ DA	ヂ JI	ヅ DZUI	デ DE	ド DO
バ BA	ビ BI	ブ BU	ベ BE	ボ BO
パ PA	ピ PI	プ PU	ペ PE	ポ PO



KATAKANA

KONAMI コナミ	NAMCO ナムコ	ASCII アスキー	PANASONIC パナソニック
M S X エムエスエクス	USERDISK ユーザーディスク		POWER UP パワーアップ

SPACEKEY スペースキー	LOAD ロード	SAVE セーブ	GAME ゲーム	VIDEO ビデオ

KEYBOARD キーボード	POINT ポイント	COMPUTER コンピュータ

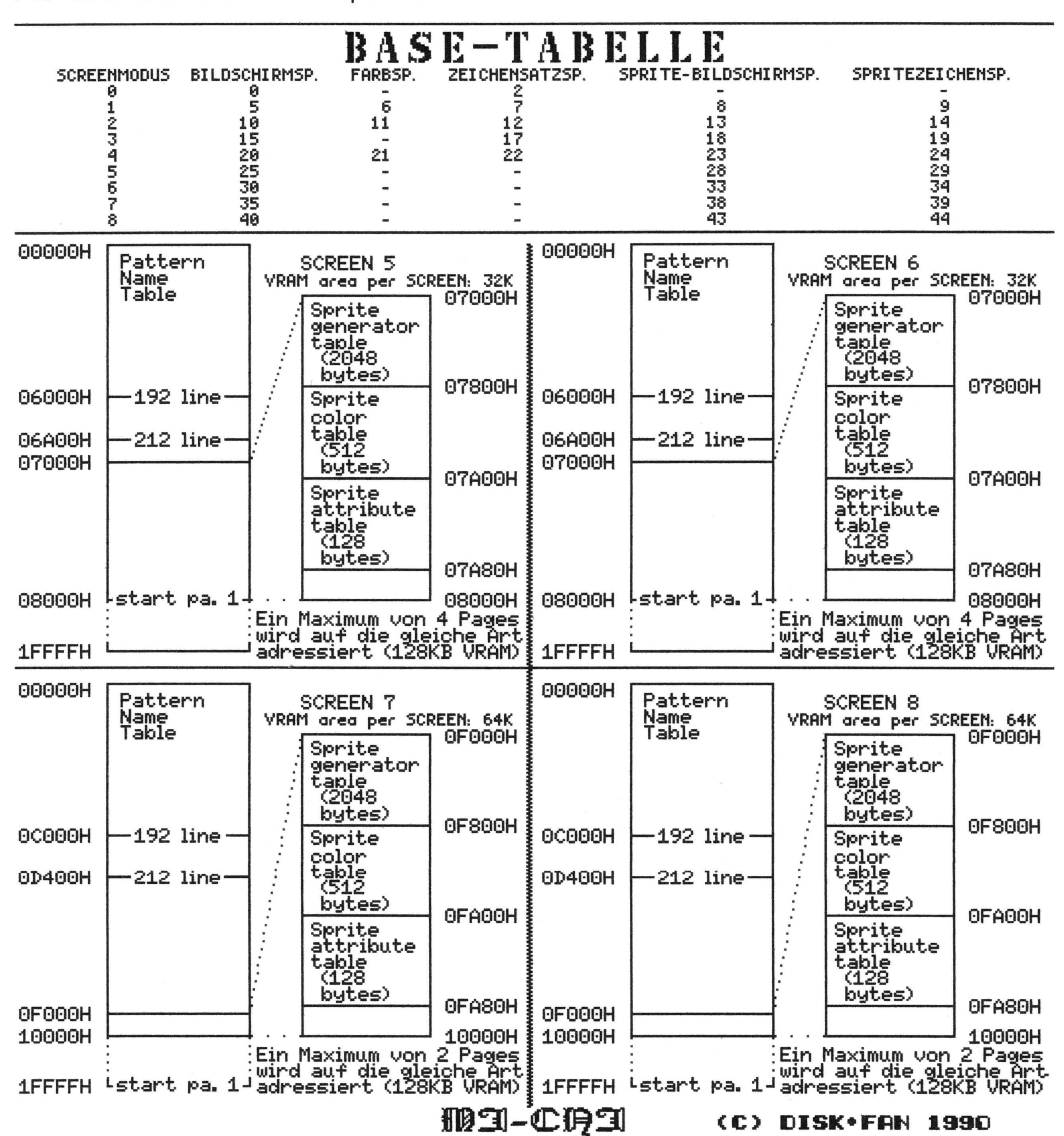
Katakana (Männerschrift) - Lautschrift

Japanisch lesen ist sehr schwierig. Erstens gibt es drei Schriften, die gleichzeitig nebeneinander verwendet werden, zweitens gibt es meist keine Trennungszeichen zwischen Worten und drittens können viele japanische Worte mit fast gleicher Aussprache ganz verschiedenes bedeuten. Hier kommt es manchmal darauf an, ob ein Vokal langgezogen oder verschluckt wird. Die Hauptworte werden in den sogenannten Kanjizeichen geschrieben, die man auch aus dem Chinesischen kennt. In Japan werden offiziell nur noch 1945 Kanjis verwendet, die aber meist erst im Zusammenhang mit einem anderen Kanjizeichen ihre feste Bedeutung erhalten. Zusätzlich gibt es noch die beiden reinen Lautalphabete Hiragana und Katakana, die jeweils 46 Zeichen beinhalten, aber zu denen es noch einige Ableitungen gibt. Beide sind als sogenannte Kurzschriftformen aus den Kanjis abgeleitet worden. Hiragana, etwas runder geschrieben, als Frauenschrift, wird für alle Wortarten außer Substantiven, Verben und Adjektiven verwendet (manchmal auch dafür, falls die entsprechenden Kanjizeichen ungebräuchlich geworden sind). Katakana wird für Fremdwörter, ausländische Wörter und Eigennamen (mit Ausnahme chinesischer und koreanischer Wörter, die mit Kanji geschrieben werden), Tier- und Pflanzennamen (mit etlichen Ausnahmen, die in Kanji oder Hiragana geschrieben werden), gelegentlich weibliche Vornamen, Slangwörter und gelegentlich Firmen- und Eigennamen, die hervorgehoben werden sollen. Man sieht also, daß es beinahe unmöglich ist, perfekt japanisch lesen zu lernen. Uns soll hier auch nur Katakana interessieren, so daß wir wenigstens bei manchen Games wissen, was nun die Maschine von uns will (Feuerknopf, Spacetaste, Returntaste, Load, Save, Game Over). Deshalb die obigen Beispiele, die zusammen mit dem Katakana.pct etwas helfen können, der japanischen Lautschrift Katakana näher zu kommen. In der Regel werden englische Anweisungen oder Meldungen in Katakana wiedergegeben, so daß man klar kommen dürfte. Jedoch muß beachtet werden, daß teilweise mehr die Schreibweise und teilweise mehr die phonetische Aussprache herangezogen wurden. Ebenfalls sollte beachtet werden, daß im Japanischen keine Unterscheidung zwischen R und L besteht, beides wird mit an den Gaumen hochgeklappter Zunge gesprochen. Deshalb kann eine gleiche Schreibweise z.B. Road oder auch Load bedeuten, ebenso könnte ein Mädchennamen wie Lara oder Lala gleich geschrieben werden. Zu beachten ist ebenfalls das Längungszeichen -, welches nicht in dem Katakana.pct enthalten ist, in den Beispielen aber verwendet wurde, siehe Sony (SO + NI + Längung). Und als weiteres Handicap werden manche Silben nicht so wie angegeben ausgesprochen, sondern der enthaltene Konsonant verschluckt (z.b. NA + MU + KO, die Firma NAMCO wird also ohne das U gesprochen). Viel Spaß also beim Herausfinden, was nun eigentlich der Spieletitel bedeutet oder welche Taste zu drücken ist.

Disk-Fan -3-, PZO, 12.5.1990

BEHIND THE SCREENS OF MSX II

Im Folgenden liegt eine Tabelle der BASE-Werte vor, die in den einzelnen Screens benötigt werden. Bei "-" ist der Wert immer 0, d.h. diese Adresse hat keine Bedeutung. Durch die BASE-Werte kann die aktuelle Adresse der Tabellen im VRAM abgefragt werden (Wichtig nach Veränderung der Adressen mit VDP). Angehängt ist eine Aufteilung der Grafik Screens 5-8 (Default- (Grundeinstellungs-) Werte!) - aus dem Technical Data Book des V9938 (=MSX2 Videochip, für den der's nicht wußte).

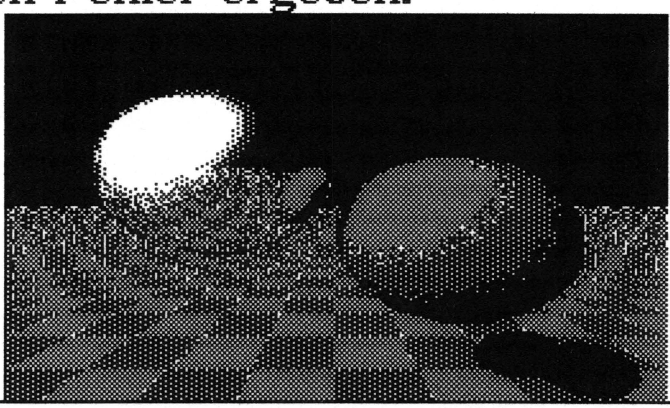


BASE-TABELLE

SCREENMODUS	BILDSCHIRMSP.	FARBSP.	ZEICHENSATZSP.	SPRITE-BILDSCHIRMSP.	SPRITEZEICHENSP.
0	0	-	2	-	-
1	5	6	7	8	9
2	10	11	12	13	14
3	15	-	17	18	19
4	20	21	22	23	24
5	25	-	-	28	29
6	30	-	-	33	34
7	35	-	-	38	39
8	40	-	-	43	44

Oft ärgert man sich über Listings, in denen mal wieder keine Leerzeichen zwischen den Befehlen stehen. Dabei gibt es aber einige Zusammensetzungen, die gar nicht wie ein Befehl erscheinen oder erwartungsweise einen Fehler ergeben. So etwa in einigen der folgenden Beispiele. Nun darf man raten, ohne es natürlich vorher auszuprobieren, welche der Befehle der Computer versteht und welche einen Fehler ergeben:

```
PRINT TINT
PRINT &B1010
SCREEN 3*4=12
SCREEN E=NOTE
SCREEN E=NONE
DEFUSR=&H69
DEFFNX=INT(RND(1)*14)+5
DIMENSIO(3)
LIST A-Z
```



In dem Kasten befindet sich ein Einzeiler, d.h. eine Programmzeile mit mehreren Befehlen die mit ":" abgetrennt sind - etwa so:

```
SCREEN8:FORI=0TO211:LINE(0,I)-(255,I),I:NEXT
```

Das gesuchte Programm ist nun im Gewirr zu finden. Der Pfeil markiert den Startpunkt der Programmzeile, die einige Abzweigungen nach rechts, links, oben oder unten macht. Und noch eine kleine Hilfe: Das Programm gibt den gesamten Zeichensatz aus...

```
J D I W V O E P $ O
A C C I O K E I + P
L 5 : V P R G : 6 S
L 5 D S N : I O 1 L
V 2 P F E P , 4 4 C
P O L G X T O K M S
E T E M N E E X T X
K 0 H 5 1 2 R O T A
L = 2 5 : $ C R : G
O I R O F A S T S L
            ↑
```

Was gibt's neues an Software ???

Eigentlich viel zu viel!!!
Von KOEI das x.-te Strategie-Simulation-Game. Für den Geduldigen Diskjockey die 2x2DD-Version oder als 8-Mega-Rom inkl. S-Ram (wird dann auch nicht mehr zu Cracken sein!!!). Den Titel kann man wieder mal nicht entziffern.

media	2DD x2 / MegaROM ♪
MSX	MSX 2/2+
VRAM	128K
save	2DD/SRAM/tape
preis	14.800 円

SD-Snatcher - Konamis Parodie zu Snatcher (kleine Figuren mit plumpen Köpfen)

SD-Snatcher

media	2DD x3+SCC
MSX	MSX 2/2+
VRAM	128K
save	disk
preis	9.800 円

Burai - RPG (Riverhill Soft)

Burai

media	2DD x6 ♪
MSX	MSX 2/2+
VRAM	128K
save	disk/PAC
preis	8.800 円

Record of Lodoss War - RPG (Humming Bird Soft)

"WEG DES TEUFELS" - ROLE PLAYING GAME von COMPILE (der Orig. Titel ist natürlich auf japanisch) - mit Sprachausgabe

Lodoss

media	2DD x4 ♪
MSX	MSX 2/2+
VRAM	128K
art	RPG
preis	9.800 円

Und das absolut süchtig machende Spiel von Konami: QUARTH
Mit einem Raumschiff müssen Figuren die von oben langsam nach unten Scrollen durch Schießen zu vollständigen Vierecken gemacht werden, die dann vom Bild verschwinden. Und wehe man macht einen Schuß zuviel! Das Spielprinzip klang für uns auch recht simpel und langweilig - bis wir das Megarom mit SCC in den Händen hielten. Wer dieses Spiel spielt kommt nicht mehr von Computer weg. UNBEDINGT kaufen!!!

Quarth

media	MegaROM +SCC
MSX	MSX 2/2+
VRAM	128K
save	continue
preis	5.800 円

GRAPH SAURUS von BIT : Grafikprogramm für Screen 5,7,8 & 12.

DD GRAPH con T&E: Grafik und Shape-Editor für Screen 5. Animation, schnelles ersetzen einer Farbe durch eine andere (auf dem ganzen Screen in 3 sek. / SONY Graphics: knapp 1.min), komprimiertes absaven von Bildern, laden von Bildern, die mit COPY oder BSAVE abgesaved worden sind (extension ist egal), 2 Farbpaletten, COPY mit logischen Operationen, drehen, spiegeln und scrollen von Bildschirmausschnitten, und vieles mehr machen dieses Programm zu einem perfekten Grafikpaket.

Famicle Parodic 2 (R-OYPE - nicht zu verwechseln mit R-TYPE!): BIT

COMING SOON:
EMERALD DRAGON (ARPG - BASHO HOUSE)
LA VALEUR (RPG - ???)

VORSICHT!!!
Im MSX-Fan 5 ist auf Seite 98 ein Screenshot von Parodius. Das ist die Spielhallenversion mit dem Kommentar, daß dieses Game den MSX-Usern schon bekannt ist...

Spielplan zu Super RAMBO Special

TEIL 1 (C) BY CAROLCO

[A] -Pistole; [B]-Gewehr; [C]-Handgranate; [D]-Bazooka; [E]-Raketen; [F]-Pfeile; offene Hütte (mit Angabe [A]-[F])
Geschloßene Hütte; Bäume; Fels; Lebensblumen (blau); Todesblumen (gelb); Schlüssel
Wasser; Leibwache

03MI6041

04KI4042

10A09A39

chrisi

Obigen Plan des Spieles Rambo Special haben wir freundlicherweise vom Pool-Mag erhalten, das ja zwischenzeitlich eingestellt wurde. Da Pläne aber immer viel Mühe erfordern, wollen wir diesen allen denjenigen mit auf den Weg geben, die ihn noch nicht vom Pool-Mag kennen.

Nun aber noch ein paar Tips zu War of the Dead Part 2 von Fun Factory: Manchmal auch hinter die Häuser gehen (Garten). Wenn man in einem Kellerraum einen Nachbarraum sieht, zu dem es keinen Zugang gibt, Key 2 anklicken (Control), es öffnet sich ein Mauerdurchlaß. In der U-Bahn sehr viele Monster, Zug vollständig durchqueren, dann nach links rausgehen zur Kanalisation. Dort gibt es auch einen Weg durchs Wasser. Furt, wo die Steinmassen den Weg versperren. Nach dem Schlußmonster das Medaillon anklicken und an den Abgrund treten und hineinwerfen (Enddemo). Wer Fragen hat, soll sich melden.

VORWORT ? Manchmal fällt einem schon gar nichts mehr ein -
oder soll es ein Abgesang sein -
(Wie hätten Sie es denn gern?)

Tja, da war doch ein MEGA-Treffen in Freiburg. Stefan Kreutschmann vom POOL-MAG hatte eingeladen (eigentlich Händler, Clubs, Softwarefirmen und Hardwarespezialisten). Wir waren zwar nicht eingeladen, aber trotzdem dort. Da wir nicht wissen, wie viele Einladungen versandt wurden und an wen, können wir nicht bewerten, ob zu wenig oder die falschen Leute eingeladen wurden oder ob nur die Resonanz so schwach war. Jedenfalls war der kleine Haufen, den wir dort antrafen (ca.40 Leute) weniger, als man von so einem Treffen erwarten konnte (wo waren HEIN, RTS, KOZA?). Großes war angekündigt, jedoch die von einigen Besuchern erwarteten Vorstellungen des V9958 inclusive Bezugsquelle und Einbauanleitung und echter 2+-Maschinen waren nicht zu sehen. Zwei umgebaute Maschinen inclusive Beschleuniger waren zu sehen und so konnte man auch Screen 12-Grafiken bestaunen. Aber deutlich wurde auch, daß ein 2+-Umbau nicht hundertprozentig identisch mit einer MSX2+-Maschine ist. So stürzte das Zeichenprogramm Graph Saurus (MSX2 + MSX2+) bei einer Maschine laufend ab und auf der anderen Maschine konnte die MSX2+-Digishow BEPPIN nicht zum Laufen gebracht werden. Die Bilder mußten mit Hilfe eines anderen Grafikprogramms sichtbar gemacht werden. Wer also 2+ haben will, sollte sich deshalb doch lieber eine Originalmaschine kaufen (die Preise sind ja zur Zeit wegen des günstigen Yen-Kurses recht moderat).

Der zweite wesentliche Punkt des Treffens sollte es ja sein, Softwareproduzenten und ihre Produkte vorzustellen. RAX war da mit ALIEN SLIME (nettes Programm mit ansprechender Grafik - Geschicklichkeitsaktion mit mausgesteuertem Gespenst, das eine Energieblase durch ein hindernisreiches Labyrinth befördern muß). Und sonst: wo bleiben die vernünftigen Utilitie- und Arbeitsprogramme, die jeder sich wünscht,die aber keiner programmiert oder vernünftig bezahlen will. Es liegt doch nicht an den mangelnden Fähigkeiten oder nur der angeblich zu geringen Geschwindigkeit der Maschine. Wenn überhaupt etwas gemacht wird, dann entweder zu umständlich, zu schlampig oder einfach an der Maschine vorbei (Nutzung von Laufwerk A: und B:, Ramdisk, gemischter Text- und Grafikmodus frei umschaltbar, mehrere Grafikseiten, vernünftig strukturierter Daten- und Programmaufbau, Verhinderung von unnötigen Programmfehlbedienungen usw.). Ein Beispiel, wie es gemacht werden kann: Dynamic Publisher von Radarsoft. Natürlich hat auch dieses Programm einige kleine Mängel und könnte noch einige Verbesserungen vertragen, es ist bis heute aber jedoch das einzige Programm, das wenigstens einiges an Professionalität in den MSX bringt und teilweise die Fähigkeiten ausschöpft. Dies sollte auch Herr Rumpeltes, der für das MSX-MAG schreibt, einsehen. Für den Normalgebrauch eines MSX-Users ist es völlig ausreichend. Ich jedenfalls komme damit zurecht und entwerfe auch geschäftliche Formulare damit. Wer eine größere Firma hat, bei der fast täglich neues Material entworfen werden muß und deshalb Zeit noch wichtiger ist (Mitarbeiter kosten Geld), der soll sich ruhig einen Macintosh oder einen größeren PC kaufen. Für daheim sollte er seinem MSX treu bleiben (den kennt er, den liebt er und natürlich hat er die besseren Games - Japan Soft forever). Für alle anderen aber, die nur gelegentlich oder in kleinerem Umfang den Computer geschäftlich nutzen, ist unsere Maschine absolut richtig.

Und da wir gerade auch über das MSX-MAG geredet haben. Burkhard Brandt vom MOS-CLUB war auch beim Treffen und hat kostenlose Probeexemplare des MSX-MAG verteilt. Es ist wesentlich besser geworden und sollte von allen wieder bestellt werden, die in letzter Zeit aus Enttäuschung ihr Abonnement für 1990 nicht mehr erneuert haben. Nicht mehr abonnieren kann man das Disk-Magazin TEAMWöRK, dieses wurde aus persönlichen Gründen eingestellt. Deshalb an alle Interessenten: Wer selbst mal einen Artikel schreiben möchte, oder interssantes Wissen allen Usern bekanntmachen will oder gute Grafiken (vor allem Screen 5 und Screen 7) machen kann (ruhig auch mal vier, sechs oder acht kleinere Bilder auf einen Screen), der soll es uns zusenden. Was vernünftig ist, werden wir unter seinem Namen veröffentlichen. Natürlich werden auch laufend kleinere und größere Anwendungen von uns und anderen Usern gesucht. Wer also z.B. fertige Anwendungen für Multiplan, Hi-Calc, dBase usw. hat, die auch für andere nützlich sein könnten, sollte uns diese mit einer kleineren Erläuterung zusenden. Auch weiterhin dringend gesucht: PSG-Sounds als Basic-Play-Files oder als fertige BGM-Objects, FM-Sounds, Sounds für das Philips-Musik-Modul usw., usw. Auf der Disk befinden sich wieder einige FM-Sounds mit der Extension .FM.

Das Thema Sound wird uns küntig in noch stärkerem Maße begleiten. Ausgefeilte Game-Music ist ja schon obligatorisch (XAK, Final Fantasy, Last Armageddon, Fire Hawk, Rune Worth, SD Snatcher usw. haben da Maßstäbe gesetzt), der neue und verbesserte SCC von Konami, Midi-Sound, Stereo-FM werden jedoch noch weitergehen. Wohlweislich habe ich mir bereits das MIDI-Interface von BIT2 bestellt (wenn Dragon Spirit von Namco erscheint, möchte ich auch den vollen MIDI-Sound genießen - weiß zufällig jemand, wo ich einen preisgünstigen Synthesizer herbekomme?). Und das ist wieder ein großes Plus für MSX. Denn für welches Computersystem gibt es denn noch so ausgefeilte Sound-, Grafik- und Scenarioprogrammings von Spitzenteams wie Konami, Compile, MicroCabin, T & E usw.

Und wie auch beim Sound stehen auch bei der Grafik noch genügend Möglichkeiten offen. Geniale Grafikprogramme wie das neue DD Graphics von T & E und der Graph Saurus von Bit2 bieten fast alle Möglichkeiten. Nur muß sich auch mal jemand die Mühe machen und sich die Programme anschauen und mit Fleiß und Sorgfalt gute Grafiken erstellen. Und jeder sollte sich darüber im Klaren sein: Die Japaner würden nicht im Traum daran denken, so viel Zeit und Aufwand in neue Programme, Erweiterungen, Zubehöre usw. zu stecken, wenn Sie nicht an ein Fortbestehen des MSX-Standards und dessen Weiterentwicklung glauben würden. Also kann es für uns nur heißen: Prima, es geht voran. Zum Teufel mit den Grabrednern. Sollen sie doch auf andere Systeme umsteigen, ihre MSX-Maschinen dürfen sie uns gern zu einem vernünftigen Preis anbieten, Interessenten gibt es genug.

Was bei MSX möglich ist, wissen unsere Leser ja durch die Demos von mi-chi, und zwischenzeitlich kommen ja auch von anderen Seiten endlich bessere Demos, z.B. die neue RAX-Demo ist um einige Klassen besser als früheres Material, ebenso zeigt die erste Nummer des holländischen BCF-Magazins interessante Features, sogar FAC (Federation Against Commodore) hat es bei ihrer Demo Nr. 4 endlich geschafft, ein sauberes Scrolling hinzukriegen, der Sound für das Philips-Musik-Modul ist sogar sehr gut (es soll ja nun auch ein Programm zum selbstprogrammieren geben, welches auch Soundsampling unterstützt), die Intros von SMA werden auch besser (z.B. zu Penguin Wars 2, wobei allerdings das Scrolling von mi-chi geklaut wurde, und zu Quarth).

Nun genug für heute und viel Spaß mit dem Disk-Fan Nr. -4-.

Disk-Fan -4-, PZO, Juni 1990

HITPARADE 05/90 JAPAN

Rang	Vorm.	Titel	Hersteller	Medium
1	-	Disc Station Monat 3/90	Compile	2x2DD
2	4	XAK (RPG)	MicroCabin	3x2DD
3	2	Rune Worth (RPG)	T&E	3x2DD
4	8	Space Manbow	Konami	2MRom
5	5	Arcus II (Role Playing)	WolfTeam	4x2DD
6	6	Dragon Knight (Adult)	ELF	2DD
7	9	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
8	7	Peach Up 2 (Disk-Magazin)	?	2DD
9	-	Pink Sox 2 (Disk-Magazin)	WendyMagazin	2DD
10	10	Wanderers from Ys (YsIII)	Falcom	5x2DD
11	3	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
12	-	Arcus Junior (RPG Parodie)	Wolf Team	2DD
13	11	? (Power up & Scenario)	Bothtec	2DD
14	22	Schwarzschild	?	2DD
15	12	Final Fantasy (RPG)	MicroCabin	2DD
16	13	Lenam (RPG)	Hertz	2DD
17	19	Tetris (Puzzle)	BPS	2DD
18	16	? Strategie	Koei	2DD/Rom
19	-	? (War Simulation)	Victor	2DD
20	24	Graph Saurus	Bit2	2x2DD
21	27	Gunship (Flugsimulator)	Microprose	2DD
22	17	FM-PAC	Panasoft	Rom/SRam
23	-	Shanghai 2	System Soft	2DD
24	28	Family Stadium (Baseball)	Namco	Rom
24	26	Pennant Race 2 (Baseball)	Konami	2MRom
26	-	Might & Magic Book 2 (RPG)	Starcraft	2x2DD
26	15	Aleste 2 (Scroll Shooting)	Compile	3x2DD
28	24	Super Risk Map Collection	MicroCabin	2DD
28	-	Last Armageddon (RPG)	Brain Grey	5x2DD
28	-	Gramcats	Dot	2DD

Die RPGs sind weiter im Vormarsch und es ist zu erwarten, daß neue Titel ebensogut liegen werden (BURAI / Riverhill), (Emerald Dragon / Basho House), (Der Weg des Teufels / Compile), usw. usw. Gott sei dank wurde auf Spielbarkeit Wert gelegt, so daß man auch ohne Kenntnisse der japanischen Sprache die Chance hat, weiterzukommen. So konnten wir, wenn auch nach einigen Versuchen, auch so komplexe Games wie Ys III, War of the dead Part 2, Arcus II, Last Armageddon, XAK usw. durchspielen. Schade ist trotz allem, daß die Texte nicht verständlich sind, denn sie enthalten oft sehr hilfreiche und auch witzige Kommentare. Hier wäre es doch die Aufgabe europäischer Lizenznehmer, die Rechte aufzukaufen und zumindest englischen Text einzufügen. Nur ist die Frage, für welchen Markt (wieviele treue MSX-User gibt es noch?), und wer davon ist bereit, für so hochklassige Games auch entsprechend Geld auszugeben (DM 90.-- bis DM 130.-- je nach Umfang wären durchaus angemessen und werden auf dem PC-Sektor und auch bei den Gamekonsolen bezahlt). Spätestens hier kommen einem ernsthafte Zweifel. Und das Mangelnde Angagement europäischer Gerätehersteller und Importeure tun ein übriges dazu, einem das MSX-Leben hierzulande sauer zu machen.

INHALT

Auf der Disk befinden sich die FM-PAC-Sounds "MARTHA", "EXPRESS" UND "WOMAN-S" zu denen wir Euch viel Vergnügen Wünschen, sowie DIGIUHR.BAS (zuerst XBasic laden - Uhrzeit eingeben (oder RETURN=Computeruhrzeit wird übernommen) - staunen). Nach dem --> Zeichen im Directory der Disk folgen die Programmteile für den MML-Sequencer und -Editor für die angekündigte MIDI-Schnittstelle. Da wir diese noch nicht testen konnten, veröffentlichen wir den entsprechenden Bauplan erst in der nächsten Ausgabe, damit wir sicher sein können, daß alles stimmt.

PZO DISK FAN 4



1= あ	2= い	3= う	4= え	5= お
6= な	7= に	8= ぬ	9= ね	0= の
Q= か	W= き	E= く	R= け	T= こ
Z= は	U= ひ	I= ふ	O= へ	P= ほ
A= さ	S= し	D= す	F= せ	G= そ
H= ま	J= み	Y= た	X= ち	C= つ
V= て	B= と			

Hier nun eine kleine Hilfe zu Dragonslayer IV von FALCOM. Hier gab es ja keine SAVE-Möglichkeit, sondern nur eine Passwort-Abfrage in der Hütte bei einem der alten Leute (einer gibt das aktuelle Passwort, der andere fordert auf, ein Passwort einzugeben). Da das Passwort aber nur in japanischem Hiragana ausgegeben wird, haben wir oben die entsprechende Tastaturbelegung gezeichnet. Da hier die Tastaturmatrix abgefragt wird, muß bei QWERTY-Tastatur entsprechend X u. Y vertauscht werden. Wir hoffen, daß Ihr nun auch bei diesem herrlichen Game weiterkommt. Für Freunde von FALCOM und Dragonslayer: Dragonslayer VI wird im Moment in Japan für MSX2 umgesetzt.

PZO DISK FAN 4 Juni 90

TOP - TOP - TOP - TOP -TOP -TOP -TOP -TOP -TOP - TOP
06/90 - 06/90 - 06/90 - 06/90 - 06/90 - 06/90 - 06/90

Rang	Vorm.	Programmtitel	Softhouse	Media
1	-	Record of Lodoss(RPG)	Humming Bird	4x2DD
2	-	DS Monat 04/90	Compile	2x2DD
3	-	Burai (RPG)	Riverhill	6x2DD
4	9	Pink Sox 2 (Disk Mag)	WendyMagazin	2x2DD
5	-	Robo Crush (Simulation)	SystemSoft	2DD
6	-	Quarth (ShootingPuzzle)	Konami	1MRom
7	-	NavyTuneDragon (RPG)	?	2DD
8	2	XAK (RPG)	MicroCabin	4x2DD
9	6	DragonKnight(AdultRPG)	ELF	2DD
10	5	Arcus II (RPG)	WolfTeam	4x2DD
11	10	Wanderers from Ys (RPG)	Falcom	5x2DD
12	7	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
13	3	Rune Worth (RPG)	T & E	3x2DD
14	4	SpaceManbow(SpaceShoot)	Konami	2MRom
15	17	Tetris (Puzzle)	BPS	2DD
16	11	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
17	15	FinalFantasy(RPG)	MicroCabin	2DD
17	-	SpaceStrategyAufbauset	Bothtec	2DD
19	-	DiskNG1 (Mag&Sampler)	Namco	2DD
20	14	Schwarzschild(SpaceWar)	?	2DD
21	18	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
22	-	Pink Sox (Disk Magazin)	WendyMagazin	2DD
23	12	Arcus jr.(RPG-Parodie)	WolfTeam	2DD
24	-	Super Risk(WarSimulat.)	MicroCabin	2DD
25	24	PennatRace2(Baseball)	Konami	2MRom
26	-	Ys II	Falcom	2x2DD
27	23	Shanghai II(Puzzle)	SystemSoft	2DD
28	-	Porky (Adult)	PonytaleSoft	2DD
29	13	?(SpaceWar)Power Up	Bothtec	2DD
30	-	?	?	2DD

Und wie wir vorausgesagt haben, die RPGs brechen alle Rekorde. Lodoss von 0 auf 1, Burai von 0 auf 3. Und ein Ende ist vorläufig nicht abzusehen. Unsere Voraussage: Spitzenplätze für ?(Wege des Teufels) von Compile (4x2DD), Emerald Dragon von Basho House, SD Snatcher (modernes RPG, 3x2DD + neuer SCC). Aber ebenso Spitzenplätze für das geniale Screen5-Grafikprogramm DD von T&E (profesionell, wer damit nichts zustande bringt, hat sowieso keinerlei grafische Ader), Graph Saurus von Bit2 (Screen 5,7,8 und 12; Animationsmöglichkeiten wie bei DD und viele andere Extras lassen keine Wünsche mehr offen). Mitfavorit für die nächsten Hitparaden: Solid Snake (Metal Gear2) von Konami (ähnlich wie Metal Gear, doch wesentlich verbessert und vergrößert: 3MRom). Der Sound von SD Snatcher soll genial sein (neuer SCC). Ebenfalls hitverdächtig: Der MIDI-Saurus von Bit2 (2DD-Systemdisk + intelligente MIDI-Schnittstelle).

Disk-Fan -5-, PZD, Juli 1990

Ja, ja, die Bequemlichkeit: Das Ergebnis an eingesandten Wertungsbögen für unseren Openingwettbewerb ist nicht gerade berauschend. Deswegen und vor allem wegen der vielen neuhinzugekommenen Leser verlängern wir den Einsendeschluß bis zum 31. August Und nun wünschen wir uns recht guten Zuspruch. 10 TDK-Disketten erwarten Ihren neuen Besitzer (das Beste vom Besten). Als Vorabpreis für die schnellste Einsendung erhält unser Leser Manfred Hülse schon mal fünf dieser hervorragenden TDK-Disketten.

Vielleicht erhält er auch die anderen 10 Disketten, seine Chancen stehen recht gut, schreibt also, dann habt Ihr auch Chancen.

DISK-FAN -5-, PZO, Juli 1990

MSX-FESTIVAL in HOT SUMMER

MSX-FESTIVAL in HOT SUMMER

Auch im heißesten Sommer kann es nicht genug noch heißere Tips und Tricks geben. Deshalb in dieser Ausgabe der absolute Spielbericht zu Space-Manbow, die Bauanleitung für die MIDI-Schnittstelle, ein tolles Screen 12 nach Screen8 Programm von mi-chi, ein komfortables FM-Menü-Programm und vieles andere.

Nachdem ja nun die Teamwörk für MSX eingestellt wurde erhielten wir sehr interessante Utilities und Programmiertips von Wolfgang Friedrich, für die wir uns sehr herzlich bedanken. Auf dieser Diskette befindet sich das Programm COLOR.COM, mit dem man unter DOS seine Farben einstellen kann (sehr lobenswert, daß auch die Paletten verändert wurden, da ja manche der 16 Grundfarben nicht unbedingt augenschonend eingestellt waren). Ebenfalls auf der Disk KEYON.COM und KEYOFF.COM zum Ein- bzw. Ausschalten der Funktionstastenanzeige unter DOS. Und zusätzlich, um auch Einstellungen und Screeninhalt beim übergang nach BASIC zu erhalten TOBASIC.COM, welches zusätzlich den Befehl _TODOS ins BASIC implementiert, welcher einen Rücksprung ins DOS mit Erhalt der Color- und Screenparameter erlaubt. Zu den COMs existieren jeweils mit der Endung .DOK deutsche und mit der ENDUNG .DOC englische Erklärungen, die man ebenfalls mit MORE.COM anschauen kann und bei Weitergabe dieser Utilities mitgeben sollte.

Ebenfalls als Anregung noch Programmiertips mit Endung .TXT. Da diese sehr ausfürhrlich sind, haben wir darauf verzichtet, diese als .PCTs zu gestalten. In unserer nächsten Ausgabe folgen noch weitere Utilities und Programmiertips von Wolfgang Friedrich. Diese sind sehr durchdacht und gehen tief ins System, manche sollten wirklich von jedem Programmierer beachtet werden. Natürlich gibt es für einige dargestellte Probleme auch andere Lösungen, aber keiner kann sagen, daß unser System keine gute Programmierumgebung bietet. Wer also selbst programmiert sollte uns vielleicht auch mit Tips weiterhelfen und diese auch so gut und ausführlich erklären wie Wolfgang Friedrich.

DISK-FAN -5-, PZO, Juli 1990



Hier nun die Lösungen (darunter das Ergebnis):

```
PRINT TINT     -     T ist eine Variable aber INT ein
 0                   reservierter Basic-Befehl
Illegall function call

PRINT &B1010   -     &B101 ergibt 5 und die Variable "O"
 5  0                gleich 0

SCREEN 3*4=12 -      Der logische Vergleich 3*4=12 ist wahr
Illegal f. call      (Ergebnis für "wahr" gleich -1) und
                     Screen -1 gibt es nicht (kann man ja
                     mit 'PRINT 3*4=12' prüfen)

SCREEN E=NOTE -      Der logische Vergleich E = NOT E ist
                     falsch und somit 0 -> erlaubt

SCREEN E=NONE -      Da die Variablen E und NONE gleich null
Illegal f. call      sind, ist der Vergleich wahr und das
                     Ergebnis -1

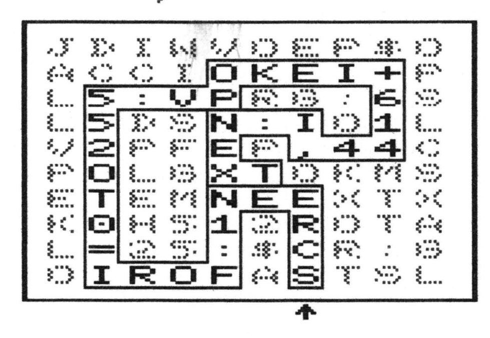
DEFUSR=&H69    -     Warum sollte es da einen Fehler geben?

DEFFNX=INT(RND(1)*14)+5
Illegal Direct -     Ha ha - im Direktmodus nicht erlaubt...

DIMENSIO(3)    -     Klingt komisch, ist aber
                     zulässig, da in der vorgetäuschten
                     Variable "ENSIO" kein Token (reser-
                     vierter Befehl) vorkommt. Unzulässig
                     wäre "DIMENSION(3)", da "ON" ein Token
                     ist.

LIST A-Z        -    Na ja...
Syntax Error
```

Voilà! Die Lösung unseres Preisrätsels...(oder doch nicht? wie war das?)



Sicher habt Ihr schon den Geldbeutel gezuckt und euch bei Herrn Hein oder direkt aus Japan den Hammer von Konami, "SPACE MANBOW" bestellt. Es ist ein 2-Megarom MSX 2 Spiel mit einem Scrolling - also einem Scrolling - also... also... das gibt es nicht. Die Grafik ist auch wieder mal atemberaubend und die Sprites bis in den kleinsten Pixel mit viel liebe zur Schönheit verarbeitet. Und auch der SCC gibt wieder mal das letzte her, was in ihm steckt. Und die Bildschirmausfüllenden Schlußtypen, die einen nicht mögen...
"Schön und gut! Aber wie sehe ich als Nicht-Action-Game Spieler je den zweiten oder geschweige denn den dritten Level?" Ganz einfach (bei uns ist alles einfach):
Also der Level 1 dürfte, bis auf den Schlußtyp, ohne nennenswerte Probleme zu bewältigen sein.
Beim Schlußmonster gibt es 2 Möglichkeiten:
1. Wenn der mit seiner Stahlpranke ankommt, auf das Auge schießen. Sobald er näher kommt und Weltraum-Mus aus uns machen will, nach unten fliegen (so, daß man fast schon die Steine berührt), warten bis es "Blamm" macht und zusehen, daß man in dem Schlitz zwischen dem Steinboden und der Mordwaffe bleibt und die Bewegungen nach links und rechts mitmacht, bis das Ding wieder nach oben geht. Und dann alles nochmal von vorne.
2. Die ergiebigere Möglichkeit - nichts für Leute ohne Nerven wie Drahtseile: Sobald das Monstrum erscheint, das Auge anpeilen und ein paar Sekunden wie ein Verrückter auf die Leertaste hauen - es sieht uns ja keiner zu !(?) Und ja nicht nachlassen, bis es eine große Explosion gibt - bei einer kleinen muß man irgendetwas falsch gemacht haben.

Level 2:
An der Stelle, an der nach unten geflogen wird, mit der <M> od. <N> Taste die Schußrichtung der Optionschiffe nach hinten ändern (es gibt 3 Möglichkeiten: vorne - hoch - hinten). Diese Offensive sollte übrigens öfters wahrgenommen werden.
Der Schlußtyp: Hahaha
Na gut, für den, der ihn nicht bewältigt: In der Mitte bleiben, so, daß man das Maul oder was das auch immer darstellen soll trifft und immer schießen. An den Armen kommen ab und zu oben und unten blaue Funken. An diesen Stellen kommt dann ein gelber Blitz zur Mitte geschossen. Einfach durch korrigieren mit links und rechts ausweichen! Wenn es dann "WUMMMM" macht, und man noch lebt, ist das Monster besiegt.

Level 3:
Beim erreichen der Stelle, wo zwei kleine Gebilde rumfliegen und ein Rechteck machen, einfach ganz links in der Mitte bleiben und schießen. Aber bitte nur mit dem Normalschuß. überhaupt empfiehlt es sich das ganze Spiel über nicht das "W" für der 3-Wege-Schuß einzuholen, da dabei die Schußgeschwindigkeit stark beeinträchtigt wird. Der Boss dieses Levels läßt sich allerdings nicht so leicht bewältigen. Doch auch dies ist zu managen. Zuerst muß man sich mit der Verwundbarkeit und der Schußstrategie, wenn man das so nennen darf, vertraut machen: Er hat drei öffnungen, die von Zeit zu Zeit aufgehen. Eine davon ist braun und die anderen zwei schießen. Die, die das Braun verbirgt, geht immer zuerst auf, und auf diese ist zu schießen. Das Braun verbirgt sich zuerst in der Mitte, dann Unten, Oben, Mitte, Unten, Oben, Mitte,... Also, sobald die Klappen zu sind, auf die gehen, die die verwundbare Stelle beinhalten wird und draufhalten.

Level 4:
Bei der Stelle, bei der nach oben geflogen wird, einfach die Options nach oben und ggf. nach hinten kippen (<M> od. <N>).
Der Boss dieses Levels ist was besonderes: Er kann schon beim ankommen "unter Beschuß" genommen werden (hört man auch). Ab und zu kommen ein paar Laserstrahlen aus den Fühlern der Krebses, aber denen ist einfach auszuweichen.

Level 5:
Hier wird das Spiel (endlich) einigermaßen kompliziert. Hier sollte man Ausschau nach ein paar <S>peeds halten, da man sonst nicht mehr mit dem Scrolling mithalten kann. Dann kommt das eigentliche Problem, die Energiebarrieren. Diese gehen von oben und unten richtung Mitte zu und in gleicher Richtung wieder auf. Dazu stören noch diese Grünen Staubsauger, die man nicht durch die geschlossenen Barrieren treffen kann. Aber mit etwas geschick bewältigt man auch die Barrieren - entweder man bleibt oben, in der Mitte oder unten; wenn man schräg durchfliegt wird man (fast) in jedem Fall getroffen! Die letzten 2 Barrieren gehen besonders schnell auf und zu. Aber bis hier hin wird man es ja wohl schaffen. Der Rest ist dann kein Problem: Da man, falls man die Stelle passiert hat, bei continue wieder vor die letzte Barriere gestellt wird, könnte es zu Problemen kommen, da diese, wie schon gesagt, sehr schnell schaltet. Diese passiert man aber wie folgt: Wenn man (wieder mal) hops ging, gleich die Cursortasten rechts und unten gedrückt halten. So kommt man in jedem Fall heil hindurch. Dann sieht man sich am besten wieder nach Speed und Option um, aber auf keinem Fall nach "W". Am Besten ist es, wenn man ganz unten fliegt und die ganze Zeit schießt. Mit der Zeit kommen Gebilde von rechts nach links geflogen, die dann wieder nach rechts fliegen und, sobald sie auf der Vertikalen der Spielers (über einem, für unsere Nicht-so-gebildeten), hinabstürzen. Da hilft volgender Trick: Ganz nach rechts fliegen, warten, bis einige dieser Typen anwesend sind und wieder nach links fliegen. Die Gebilde stürzen dann vor einem ab. Dann gilt es, eine Durchschlupf bei den Hinabstürzenden zu finden, wieder nach rechts witschen und die Prozedur wiederholen. Wenn man alles richtig gemacht hat, kommt fast am Ende des Levels ein "W" und ein blaues Machtmagazin, wie sich Konami auszudrücken Pflegt. Das "W" auf jeden Fall umfliegen. Sobald man das blaue Machtmagazin kassiert hat, unter keinen Umständen den Feuerknopf berühren und evtl. den Gegnern ausweichen, falls überhaupt noch welche kommen. Falls man das Machtmagazin nicht bekommen oder verpasst hat, kann man sich getrost kaputtgehen lassen, denn ein Bewältigen des Schlußgegners ist dann praktisch nicht mehr möglich. Falls man aber zu der Glücklichen Bevölkerungsgruppe gehört, die es nun tatsächlich erwischt haben und beim Boss immer noch die Normalwaffe haben, ja dann, dann Gratuliere! Dann bist Du "in" und gehörst zu uns. Du darfst Dich dann vor den Boss stellen und den Feuerknopf betätigen. Dieser wird rot (nicht aus Scham) und Du mußt ihm dann nur noch den Rest geben, indem Du seine Mitte anpeilst und noch ein paar mal kräftig draufhaust...

So, den Rest gibt's nächstes mal. Falls Ihr nun verzweifelt im Level 6 steht und nicht weiter wißt: In einem Monat geht's bestimmt weiter...
P.S. Mit F1 hält man das Spiel an.

DISK FAN #5

MIDI SOUND für alle !!!!!!!!!!!!!!!!!!

Hier nun die Bauanleitung für eine Eigenbau-MIDI-Schnittstelle (Quelle: MSX-Magazin, Japan). 2xIN und 2xOUT sollten genug Möglichkeiten geben, Musik perfekt mit dem MSX-Computer zu erzeugen. Material für ca. DM 70.-- ist nötig, der Bauaufwand dürfte für einen geübten Bastler nicht allzu groß sein.

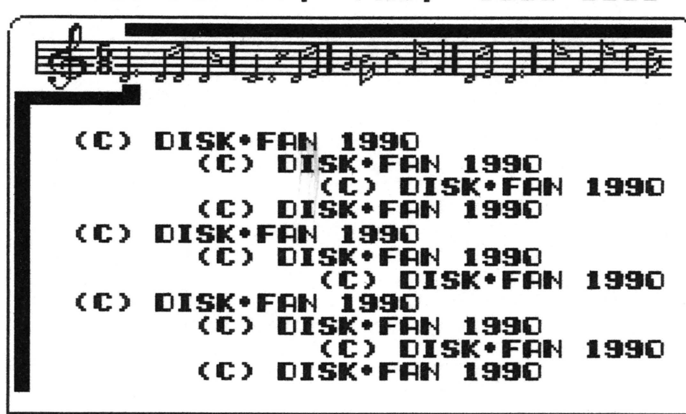
Die Sequenzer- und Editorprogramme haben wir schon in unserer letzten Ausgabe veröffentlicht. Die zum Testen der Schnittstelle nötigen Programme TESTSIO und TESTCTC befinden sich auf dieser Diskette.

Bevor wir nun jedoch jedem raten, die Schnittstelle nachzubauen, wollen wir darauf hinweisen, daß es nun auch eine geniale MIDI-SchnittstelleMIDI-Saurus von BIT2 gibt, die sogar einen eigenen Z80B-Prozessor, der mit 12Mhz getaktet ist, besitzt und somit auch keine Timingprobleme bei der Aussendung oder beim Erhalt von Musikdaten auftreten dürften, zudem enthält die Schnittstelle einen eigenen Ram-Buffer und Steuersoftware im ROM. Dazu wird eine Systemdiskette mit entsprechender Editorsoftware mitgeliefert. Der Preis in Japan liegt bei ca. DM 200.-- und dürfte bei Eigenimport bei ca. DM 250.-- bis DM 300.-- liegen. Wer professionell arbeiten will, sollte sich diese kaufen.

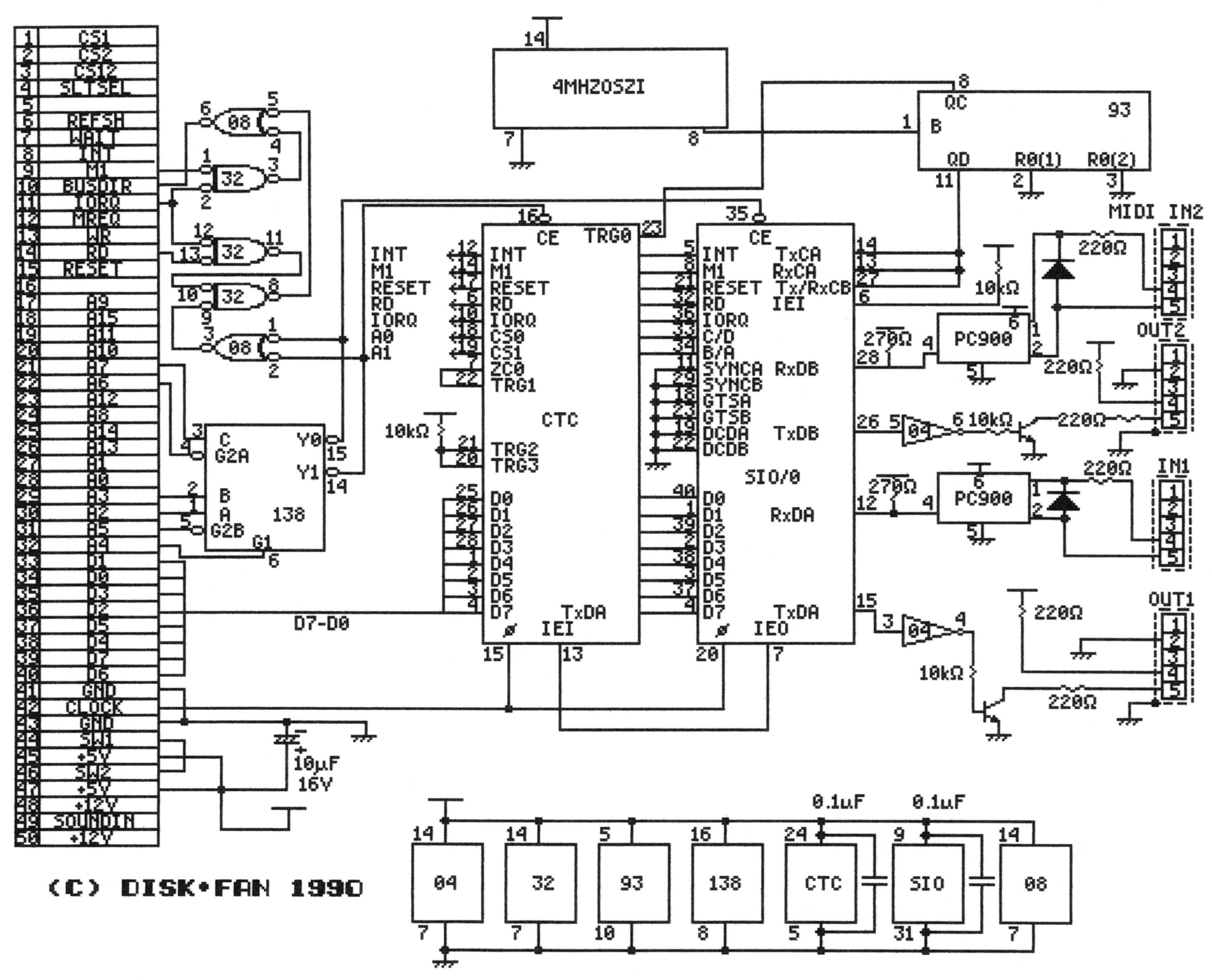
Nun jedoch für Selbtstbastler die Stückliste:

LSI	Z80A SIO/0	1
	Z80A CTC	1
TTL	74LS04	1
	74LS08	1
	74LS32	1
	74LS93	1
	74LS138	1
Optokoppler Sharp PC-900		2
Kristalloszillator 4MHz		1
Trans. 2SC1815-Y od. bc 546		2
Dioden 1S1588 od. 1N4148		2
Widerst. 1/4W Karbon 220Ohm		6
	270"	2
	10K"	4
Tantalkondensator 10µF 16V		1
Keramikkondensator 0,1µF 25V		2
DIN5-Pin-Buchsen		4

Disk Fan #5, PZO, Juli 1990

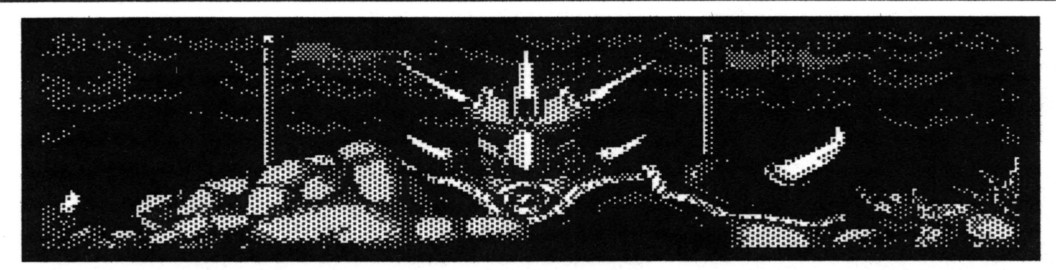


MIDI SCHNITTSTELLE
(C) DISK FAN 5 1990



Stückliste:

LSI	Z80A SIO/O	1
	Z80A CTC	1
TTL	74LS04	1
	74LS08	1
	74LS32	1
	74LS93	1
	74LS138	1
Optokoppler Sharp PC-900		2
Kristalloszillator 4MHz		1
Trans. 2SC1815-Y od. bc 546		2
Dioden 1S1588 od. 1N4148		2
Widerst. 1/4W Karbon 220Ohm		6
270"		2
10K"		4
Tantalkondensator 10µF 16V		1
Keramikkondensator 0,1µF 25V		2
DIN5-Pin-Buchsen		4



HABEN SIE IHR DISK FAN ABO SCHON ERNEUERT ?

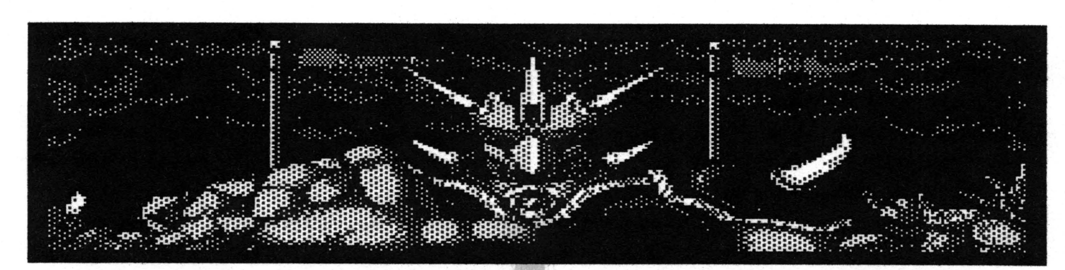
Na ja, wir müssen ja zugeben, daß es letztes mal schon fast so ausgesehen hat, als ob wir in Zukunft pünktlich erscheinen würden...

Dafür aber randvoll mit interessanten Themen und sontigen Neuigkeiten. Von mi-chi der zweite Teil zu Space Manbow, eine Einführung zu SD Snatcher von Konami (unbedingt kaufen!), ein sehr schönes Opening von mi-chi, dazu von PZO die Hitparade 7/90, ein Bauplan für ein 32K-SRam, Neuigkeiten, der zweite Teil der Programmiertips zu unserer letzten Ausgabe. Ebenfalls auf der Disk ein sehr schönes Grafikutilitie: MIRAGE2.BAS. Gefunden im MSX-Magazin Japan und sofort für Euch abgetippt (ursprünglich nur für Screen 8, jedoch von mi-chi umgeschrieben, so daß es auch für Screen 5 und 7 taugt). Das Programm sollte man sich auf jede Bilderdiskette kopieren. Einfach RUN "MIRAGE2.BAS" eingeben und ein Bild anwählen. Aus dem dann erscheinenden Menü eine Möglichkeit (0-9) auswählen. Der jeweilige Effekt wird zweimal wiederholt. Will man dies ändern, so kann man mit der "."-Taste die Wiederholrate erhöhen und mit der ","-Taste diese niedriger setzen. Viel Spaß.

Und noch eine Neuigkeit (Gerüchteküche!!!!): Von einem MSX3 ist uns bis heute nichts bekannt, jedoch haben wir eine andere Befürchtung: SANYO ist weg vom MSX-Markt. Nachdem nun dreimal hintereinander keine Anzeige von SANYO im MSX-Magazin und auch im MSX-FAN erschien, haben wir uns die Zeitschriften näher angesehen. In den Anzeigen von FALCOM für ihr neues Game Dragon Slayer VI werden als MSX2+-Maschinen nur noch die Panasonics und Sonys aufgeführt, das gleiche trifft auch auf die Anzeige von ASCII für ihr neues Businessprogramm zu. Sobald wir genaueres wissen, werden wir es Euch mitteilen. Schade wäre es, denn gerade SANYO mit seiner hohen Qualität (siehe auch NMS 8280) war ein wichtiger Stützpfeiler des MSX-Systems.

Dafür aber auch etwas erfreuliches: Bilder aus diversen Games (alle nach Screen 8 konvertiert), mit schönen Blenden von mi-chi, als Club-Disks zum Preis von DM 6.-- je Disk inklusive Disk und Porto sind ab sofot lieferbar. Bis jetzt Gamebild I - VIII lieferbar. Wie auch beim Disk-Fan-Abo. Geld bar oder per Verrechnungsscheck an uns oder auf Konto 161106-705 Postgitoamt Stuttgart, BLZ: 600 100 70 Peter Zorn mit Vermerk Gamebild Nr ?. Auch eine Reihe mit anderen interessanten Dingen ist in Vorbereitung.

Disk-Fan -6-, August 1990, PZO



HABEN SIE IHR DISK FAN ABO SCHON ERNEUERT ?

TEIL III

Level 6:
Eir paar Tips dafür: Die Weltraummücken sollten gleich abgeschossen werden - die Behälter, die wenn man sie anschießt wieder an ihren alten Standpunkt zurückkehren, kann man leichter wegräumen, indem man die Options kippt (<M> od. <N>) und sie nach oben oder unter aus dem Bild schießt - Die Riesenpflanzen sollten beim erscheinen abgeschossen werden ; beim Explodieren schießen sie nochmal auf uns !!! - bei den letzten Zahnrädern sollte man nicht zu schnell durchfliegen wollen!
Der Boss wird wie folgt bewältigt: In der Mitte geht ab und zu eine Klappe auf, aus der eine rote Kuppel kommt, die eine Blubberblase nach oben schießt, die man besser nicht berührt. Während die rote Kuppel sichtbar ist, ist der Boss verwundbar. Links und rechts sind zwei Arme, die sich immer ringeln. Durch Beschießen dieser Arme werden diese gelähmt. Am besten positioniert man sich links von der Kuppel, kippt die Options nach hinten, und schießt die ganze Zeit, sodaß der Arm hinter uns immer gelähmt bleibt.

Level 7:
Die Mücken sollten so oft beschossen werden, bis sie blau werden - dann schießen sie nicht mehr. Wer noch Probleme hat sollte mit der linken Hand dauernd die F1 (Pause) Taste betätigen und mit der rechten das Raumschiff lenken - so hat man mehr Zeit sich zu überlegen, wie man den Schüssen ausweicht... Der Boss ist so einfach, daß ich ihn hier nicht weiter erläutern will...

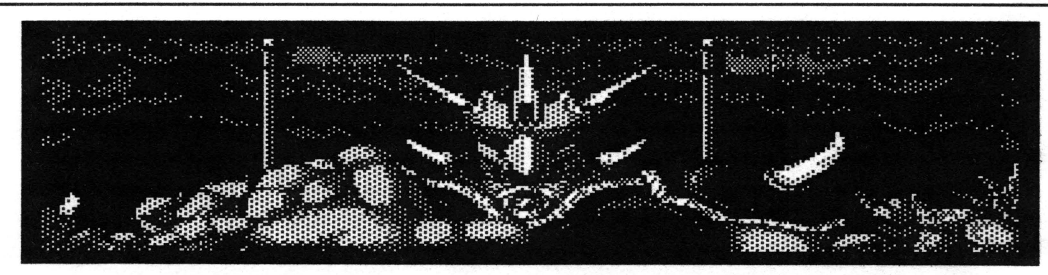
Level 8:
Da hier mit Riesen-Lasern Computerseits geschossen wird, sollte man sich immer auf der Höhe eines Meteors bewegen, um nicht getroffen zu werden.
Dem Manbow schießt man einfach von hinten auf das rote etwas in der Mitte. Sobald auch hier an der Düse Funken kommen, sollte man sich nach oben oder unten verkrümeln - oder... Gelangt man dann ins Innere, bleibt man einfach in der Mitte, weicht ab und zu rechts und links dem tropfenden Schleim aus und schießt immer auf die Mitte...

Ending:
Hier sollte man zusehen...

MI-CHI

DF #6 August '90

© DISC-FAN



HABEN SIE IHR DISK FAN ABO SCHON ERNEUERT ?



Um die Ohren zu versorgen, haben wir bei Robin v. Hoegen aus Japan die Gamemusic (so ziemlich jede Softwarefirma in Japan verkauft extra noch die Gamemusic von ihren Spielen - deshalb haben auch alle MSX Spiele im Gegensatz zu Amiga, Atari, Archimed.. u.v.a. nicht nur im Titelbild eine Musik) von Snatcher (Konami ist ja für seine gute Musik bekannt...). Und zwar die CD. Dummerweise konnte Robin PZOs Klaue nicht lesen und aus CD Snatcher wurde SD Snatcher (hier kurz an alle Gamemusics-Besteller: CD bitte als Compact Disc ausschreiben!) - Geld war ja auch genügend beigelegt und so hat uns der liebe Herr eben das 3 Disketten umfassende Rollenspiel SD SNATCHER von Konami geschickt. Mit dabei ist ein SCC und ein Diskettenlabel für eine Userdisk, auf der dann insgesamt 10 (!) Spielstände abgesaved werden können. Um die Soundprobleme beim 8280 zu lösen, haben wir die Cartridge natürlich gleich geöffnet und (mit einigen Problemen) ein Audio-Kabel eingelötet (wenn Konami sehen würde, was wir mit ihren schönen Modulen anstellen...). Da mußten wir gleich sehen, daß sich außer dem ein zu den Vorgängern um einiges größeren SCC Chips noch zwei weitere 32KB Ram Bausteine darin befanden (befinden!) - natürlich - Konami versucht ja auch die 64K Maschinen Besitzer als Käufer zu bekommen. So kann man auch mit seiner 64K Maschine dieses wundervolle Spiel spielen. Zum SCC können wir nicht viel sagen; Nur soviel, daß die Größe wohl durch den Memory Mapper zustande (den 64K Maschinen ja nicht haben). Wie dem auch sei, jedenfalls waren wir gespannt, als wir die Cartridge, die nunmehr von einer (ursprünglich 8) Klammern zusammengehalten wird, in den Computer steckten und das Opening erwarteten: Das Konami-Logo erscheint und wird erlischt wieder. Ein japanischer Text wird langsam auf den Screen geschrieben - und immer noch keine Musik. Und dann geschieht das SCC + PSG Wunder: Mit schönem Nachhall-Effekten und ernster Melodie wird einem vertraut gemacht daß man ein JUNKER (JUDGEMENT UNINFECTED NAKED KIND & EXECUTE RANGER - SINCE 2042) - Agent ist. Nachdem im Titeldemo unser Agent das Roboterskelett Snatcher wie in einem Zeichentrickfilm verfolgt hat, darf man einen Spielstand laden oder seinen Namen (natürlich in Katakana) eingeben und den zweiten Teil des Openings ansehen - und wieder eine Musik - eine Musik - also eine Musik - nein - man muß es selbst hören.

Dann kommt man mit seinem Tricycle vor die JUNKER Zentrale gefahren und betritt diese durch ein schön gemachtes und stimmhaftes DSSSSCCCCCHHHHT beim öffnen der Schiebetüre (wie in einem S. Fiction Film). Und dann haut's einen vom Hocker. Solch eine Grafik hat man noch nie gesehen: Alles ist sehr klein gezeichnet, aber man erkennt alles - Durch geschickte Kombinierung der 16 Farben mit leichter andeutung auf Schattierungen und Glanz kommt glaubt man, man häbe eine viel höhere Auflösung) - man muß es gesehen haben. Jedenfalls werfen im ganzen Spiel alle Objekte einen Schatten - und das ist mit solcher liebe zum Detail gemacht, daß man am liebsten selbst im Monitor sein möchte. Da sieht man Konamis langjährige Grafikerfahrung - selbst unwichtige Nebenobjekte werden völlig ausgefeilt und so detailliert, bis alles perfekt ist. 10 Komponisten haben bei diesem Spiel für die richtige Stimmung und Sound-Untermalung gesorgt und nicht viel weniger waren für den Gamecode, die Grafik und dem Wichtigsten, dem Scenario verantwortlich. Aus der Handlung dieses Spiels könnte man ohne weiteres einen Film machen! Es passiert einfach so viel, daß wir, wenn wir alles berichten würden, den nächsten Disc Fan ausschließlich (in Kleinschrift!) damit füllen könnten. Unbedingt durchspielen - wenn ihr Probleme habt, schreibt uns einfach!!!

MI-CHI

HITPARADE 07/90 HITPARADE

====== MSX-MAGAZIN JAPAN PER ENDE 05/90 =====

RANG	VORM.	TITEL/ART	SOFTHOUSE	MEDIA
1	-	? II (STRATEGIE)	KOEI	8MROM
2	-	DISK STATION 5/90	COMPILE	2X2DD
3	1	LODOSS (RPG)	HUMMINGBIRD	4X2DD
4	-	SD SNATCHER+SCC+64KRAM	KONAMI	3X2DD
5	3	BURAI (RPG)	RIVERHILL	6X2DD
6	-	RUNE MASTER II (RPG)	COMPILE	2X2DD
7	-	PEACH UP3 (DISKMAG.)	?	2X2DD
8	-	DISK NG2 (GAMESAMPLER)	NAMCO	2DD
9	7	NAVITUNE DRAGON	?	2DD
10	9	DRAGON KNIGHT (RPG)	ELF	2DD
11	4	PINK SOX 2 (DISKMAG.)	WENDYMAGAZINE	2DD
12	-	ALBATROS 2 (GOLF)	TELENET	4X2DD
13	5	ROBO CRUSH (SIMULAT.)	SYSTEM SOFT	2DD
14	6	QUARTH (SHOOT PUZZLE)	KONAMI	1MROM
15	17	FINAL FANTASY (RPG)	MICRO CABIN	2DD
16	13	RUNE WORTH (RPG)	T & E SOFT	3X2DD
17	8	XAK (RPG)	MICRO CABIN	3X2DD
18	-	? (ACTION RPG)	DEXTER	2DD
19	11	WANDERERS FROM YSIII	FALCOM	5X2DD
20	12	? (STRATEGIE)	KOEI	2DD/ROM
21	-	LENAM (RPG)	HERTZ	2DD
22	14	SPACE MANBOW	KONAMI	2MROM
23	16	? (STRATEGIE)	KOEI	2DD/ROM
23	15	TETRIS (PUZZLE)	BPS	2DD
23	17	POWERUP + SET(SIM)	BOTHTEC	2DD
26	-	SYNTHE SAURUS 2.0	BIT2	2DD
27	24	SUPER RISK (SIMULAT.)	MICRO CABIN	2DD
28	2	DISK STATION 4/90	COMPILE	2X2DD
28	-	DOLLS (AVG)	FAIRY TALE	2DD
28	26	YS II	FALCOM	2X2DD

Und wieder ist ein Monat vergangen, in dem die RPGs die Oberhand behalten haben. Action kommt aber in diesen genügend vor. Hervorzuheben sind auch die meist sehr schönen Zwischendemos mit tollen Sounds und hervorragenden Grafiken. Endlich hat Konami mit SD Snatcher ein Game herausgebracht, das mit 128K Ram arbeitet.Damit die 64KRam-User dies auch nutzen können, hat Konami zusätzliche 64K ins Modul eingebaut. Damit entfällt endlich die bei den 64K-Programmen lästige Nachladerei wenn vom Hauptprogramm auf Kampf- oder Actionmenues übergegangen wird.

Und wie geht es weiter?RPGs der Sonderklasse kommen kommen noch: z.B. Emerald Dragon von GLODIA/Basho House, Dragon Slayer VI von Falcom, XAK II (her damit!!!), aber auch die Action Fans kommen mit z.B. SOLID SNAKE Metal Gear2 von Konami auf ihre Kosten. Nachdem auch die Grafik-Freaks mit DD-Graphics von von T&E und GraphSaurus von Bit2 endlich mit begeisternden Grafikprogrammen versorgt sind,kommen auch die Sound-Fans auf ihre Kosten. Das Midi-Saurus-Interface von Bit2 (ca. DM250.-- - DM300.--) mit ROM-Programmen, eigenem Prozessor, Ram-Puffer usw. wird zusammen mit dem Synthe Saurus, ebenfalls von Bit2, viele Soundprogrammierer interessieren. Da ja nun in Japan die Herstellung des FM-Pacs eingestellt wurde (anscheinend zu wenig Nachfrage, da ja in den 2+-Maschinen bereits ein FM-Chip integriert ist und derjenige,der für seinen 2er FM-Sound wünschte, bereits ein PAC gekauft hat (ca. DM75.-- in Japan ist ja auch recht preiswert!)) ist eine Belieferung von dort aus nicht mehr möglich. Zwischenzeitlich wurde aber ein voll kompatibles sogenanntes Stereo-FM-PAC in Holland fertiggestellt, das anscheinend durch Lizenzrechte von Panasonic auch die Basicerweiterungen enthält. Zu haben soll es ab 22.9.1990 über HSH zum Preis von DM 179.-- sein. An diesem Termin wird es offiziell bei der Messe in Zandvoort/NL vorgestellt. Wir haben eines bestellt und werden darüber berichten.

MSX und seine Zukunft...

In Europa gibt es kaum noch Hoffnung, daß MSX jemals wieder auf den Markt kommen wird. Im CF muß man tatenlos zusehen, wie auch die letzten User auf diesen A.... umsteigen und unseren geliebten MSX verkaufen - ob ein anderer Computer nun wirklich besser ist? Sind denn in Deutschland nur noch User, die wegen Geldmangel bei MSX bleiben müssen? Ein Faktor ist sicher auch die klägliche Anzahl von Händlern, die noch MSX vertreiben - eigentlich ist es ja nur einer, HSH. Doch die haben nach 3 Jahren immer noch versucht, die alten 8280-Kisten zum gleichen Preis zu verkaufen wie zuvor, nämlich um DM 2200.-; Jetzt, wo fast keiner außer uns Übriggebliebenen das MSX System mehr kennt, gehen sie nun endlich auf DM 1749.- herunter - aber wer will denn einen Computer kaufen, den er gar nicht kennt? Und das MSX-Mag nimmt einem ja auch jegliches Vertrauen zu unserem System. Zum Beispiel in M. Rumpeltes Teil: "Verständnis sollte man aber auch für die Leute haben, die einen alten Compuer haben (...,MSX,...) und diesen liebevoll pflegen - das geschieht nur noch aus liebe zum System. ; Das einzige, was es auf dem MSX im europ. Raum an DTP gibt ist der Dyn. Publ., auf dessen Fähigkeiten wir mangels vorhandensein nicht eingehen können." Solche Dummschwätzer sollte man einfach aus einer MSX Zeitschrift rauswerfen. FM-Pac - Erweiterungs-Slots - 150 Programmierfirmen, die monatlich 30 neue Titel herausbringen und auf Qualität sehen, um konkurrenzfähig zu bleiben; nicht zuletzt Konami mit seinen neuen Superhits QUARTH, SPACE MANBOW, METAL GEAR 2 und SD SNATCHER - und Aufwärtskomatibilität zeigen, daß MSX (in Japan) erst richtig auf seinen Höhepunkt zusteuert, während hier langsam aber sicher der Ofen aus geht. Es fällt nicht schwer, die Gerüchteküche kochen zu lassen und zu meinen, sich damit wichtig machen zu können, Leute für Dumm zu verkaufen, wie mit einem MS-Dos Emulator, den ein paar suchen und behaupten, daß es ihn gibt. Oder mit MSX 3: Es ist kein zweifel, daß demnächst diese Stufe kommen wird (muß!), um sich weiter im japanischen Markt behaupten zu können, aber offiziell wurde noch nie etwas diesbezüglich vorgestellt - das einzige, was je über MSX 3 geschrieben wurde war ein "Wunschzettel" im MSX Magazine (jap.), was MSX 3 können sollte. Fest steht jedoch, daß die nächste Stufe auf jeden Fall ein 16 Bitter sein muß, allein schon wegen der Speed. Wann er jedoch erscheinen wird, weiß niemand, außer vielleicht die Entwickler...



Bleibt jedoch abzuwarten, ob und wenn, was hierzulande getan wird/werden muß. Bleibt zu hoffen, daß wir bis MSX 3 nicht unsere letzten User verloren haben... Und wer nun wirklich kein Vertrauen zu MSX mehr hat, der soll sich bitte einen A.... oder PC-User zu sich einladen, neuere Software zeigen, darauf hinweisen, daß alles ausschließlich mit 16 Farben gemacht ist, daß (bei FM-PAC) bis zu 14 Tonkanäle 50 bzw. 60 mal pro Sekunde mit neuen Daten gefüttert werden, daß bei Spielen wie Aleste 2 od. Psycho World kein Rucken zu sehen ist, daß Joystick & Tastatur gleichzeitig abgefragt werden und nicht zuletzt, daß alle Disk-Spiele (außer die Gecrackten) mit 64 KB Speicher laufen - oder jene anderen mit 128 KB!!! Dieser wird auf jeden fall staunen!!!

In diesem Sinne

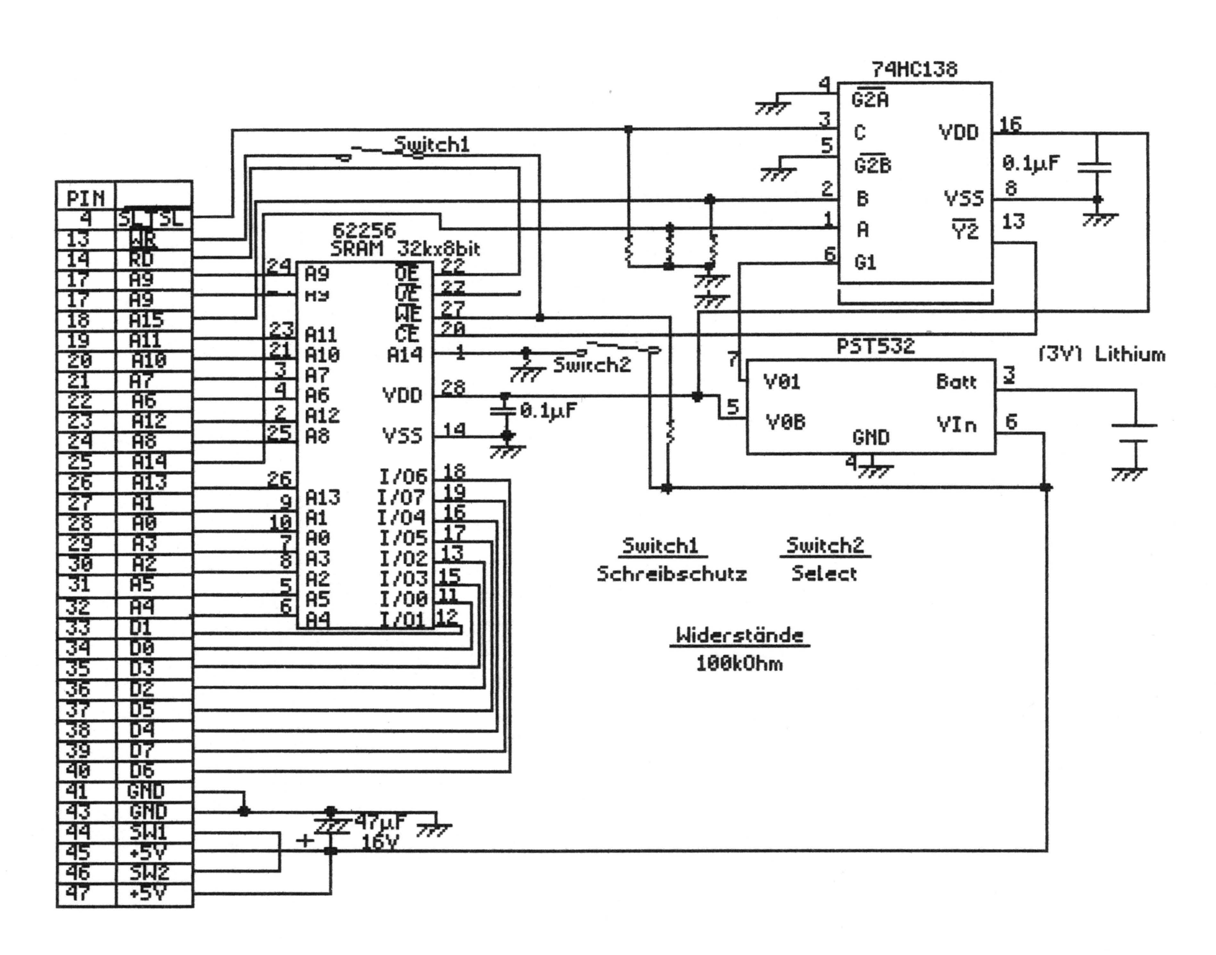
Prost - oder so ähnlich

MACHI © DISC•FAN

S - R A M - C A R T R I D G E

Datensicherung mit Batteriepufferung
Quelle: MSX-Magazin (Japan)

disk-fan -6- August 1990



Manche Daten möchte man gern gesondert speichern und auch gern schnell auf diese zugreifen können. Dazu ist ein S-Ram-Modul geradezu ideal. Batteriegepuffert mit einer 3Volt-Lithium-Batterie sind die Daten für lange Zeit sicher. Natürlich kann der Datenbestand jederzeit überschrieben werden, zum Schutz vor versehentlichem überschreiben wird ein Schreibschutzschalter eingebaut (Switch1). Mit Switch 2 wird zwischen zwei Bänken umgeschaltet. Zum Initialisieren des Moduls das Programm RAMCINI.BAS starten. Zum Löschen das Programm RAMCART.BAS benutzen. Viel Spaß wünscht Eure Disk-Fan-Redaktion.

Disk-Fan -6-, August 1990, PZO

Grafikprogramme Teil 1

Es soll ja noch Leute geben, die immer noch nicht wissen, was unsere Grafikprogramme können...
Das bekannteste und wohl meistgebrauchte Grafiktoolkit ist offensichtlich das Sony 900er Graphics, welches ja bekanntlich von HAL ist (erkennt man spätestens am Identischen Mauszeiger von 'EDDY 2' für MSX 1). Welches Grafikprogramm auf Platz 2 stehen würde ist absolut nicht zu sagen - das hängt vom Verwendungszweck ab. Hierbei hebt sich das 900er schon stark hervor: Es funktioniert auf allen neuen Screenmodi von MSX 2. Ärgerlich dabei ist unter anderem das ständige Nachladen - Dies entfällt z.B. bei Vidgra von Philips, welches zwar nur auf Screen 8 arbeitet, aber sich durch seine Benutzerfreundlichkeit auszeichnet - und nicht zuletzt durch 'MERRY X-MAS' und 'HAPPY NEW YEAR'. Was??? Noch nie bemerkt? Dann startet es mal kurz vor Weihnachten! Ein weiteres ausgezeichnetes Graphic Tool für Screen 8 ist das Video Graphics von Panasonic - als einziges (damals) mit der Funktion 'Ausschneiden'. Schnelles Re-Scaling (vergrößern & verkl.), saubere Steuerung und schnelle Windows machen dieses Programm habenswert. Ein etwas älteres Programm ist wohl das von JVC, genannt 'SHA GA RAKU' - ein wenig gewöhnungsbedürftig, aber dennoch nicht zu verachten. Es enthält zum Beispiel als einziges Programm die Funktion, mehrere Punkte mit einer Kurve nachzuziehen, sodaß Ecken fast ausgeschlossen sind - und es workt auch auf Screen 7. Mehr schlecht als recht: Final Graphics - das Programm wurde schon so oft upgedated (Version up's...), daß man ca. 10 Disketten dafür bräuchte. Nun ja - Programmiertechnisch ist es nicht zu verachten, da es zu etwa 3/4 in XBasic geschrieben wurde... wer aber schnelle Menüs, saubere Maussteuerung, schnellen Diskettenzugriff oder sonstiges Tralala will (was alle vorherigen Programme zumindest ausreichend erfüllten), bei dem wird dieses Programm sehr schnell in der Schublade landen. Von kleineren Fehlern bei Copy-Routinen, beschränkten Undo & Re-Scaling-Funktionen (nur halbieren, verdoppeln,...) und komischer Lupen-Funktion mal abgesehen unterstützt es ein wenig das perspektivische Zeichnen mit Hilfe von Fluchtpunkten und -linien und einer eingeschränkten 3D-Darstellung von einem Körper. Außerdem ist es nur für Screen 7 und nebenbei öfters beim Nachladen. Nachdem dann auf dem Markt eine Weile Sabbat war kamen jetzt zwei neue Grafik Programme auf den Markt: Graph Saurus von Bit2 und DD-Graph von T&E Soft (DD-Graph = Dot Designer - für die, die es so kop... bekommen haben und nicht mal bis ins Titelbild gekommen sind). Zu Graph Saurus ist folgendes zu sagen: ---



Ja ja, schon gut - Wir wissen, daß es unter Euch welche gibt, denen auch der Synth Saurus zusagt. Also: Abgesehen von der Bit2 Krankheit mit '2 mal rechte Maustaste' für das Menü wird mit der Zeit das Bild mit Untermenüs und Lupen irgendwie voll - doch es ist trotzdem noch gut überschaubar, da die Menüs sehr schnell verschoben werden können. Sehr gut ist jedoch die Funktion 'Farbenaustausch'. Alle 16 Farben in der Palette können beliebig durch alle 16 Farben ausgetauscht werden. Dann wird mit einem Rechteck der BS-Ausschnitt angegeben, auf dem die Farben ausgetauscht werden sollen (es können gleich alle 16 Farben geändert werden - nicht wie beim 900er)... und dann: Hhhuuuuuiiiii... in höchstens 7 Sekunden (je nach Anzahl der zu ändernden Farben und der Größe des Ausschnittes) hat das Bild seine neuen Farben (keine 2 Min. mehr wie beim 900er). Im allgemeinen ist das Programm sehr schnell - von COPY bis zum Re-Scaling und 90Grad Drehungen. Sehr ärgerlich ist widerum das Disketten-Spiel - bekannt von Synth Saurus (ver 2.00!) Diesmal wird jedoch ein B-Laufwerk unterstützt - es wird öfters von der System-Disk nachgeladen. Es erscheint dabei ein weniger aufwendiges Keyboard als beim SS und das Tasten-Anklicken-mit-der-Maus beginnt (warum zum Teufel machen die ein Keyboard auf den Screen, wenn man nicht einmal den zu savenden Dateinamen über das richtige Keyboard eingeben kann??? Hoffentlich ändert sich das in Zukunft !?) Beim Laden geht das wieder einfacher... Nun ja, das wäre sicher verschmerzbar, wenn da nicht das getrennte Absaven der Palette in einem eigenen Format wäre... Auf der User-Disk sind natürlich 2 Paletten-Link Programme (Graph Saurus -> Basic / Basic -> GS), daß nach dem Laden die Palette auch COLOR=RESTORE stimmt (immer getreu dem BIT2-Motto 'Oso hamata waihara kagujuji dozihogho ?' - 'Warum einfach, wenn's auch kompliziert geht ?'...) Da wir gerade bei Paletten wären: Wer seit eineinhalb Stunden versucht die Palette eines Screens, den er gerade aus einem Spiel rausgezogen hat, einstellt, freudeschreiend abspeichert, im Triumphrausch gleich die Palette eines zweiten Bild einstellen will, bemerkt, daß er sein Crack-Logo auf dem ersten Bild vergessen hat, selbiges wieder lädt, jenes nachholt und das so wieder abspeichern will, den wird sich wohl erst zwei Tage später von dem Schock erholen, nachdem er gemerkt hat, als die eingestellte Palette plötzlich mit den Standardfarben initialisiert und gleich so abgespeichert wird... Eigentlich sollte man HAL die Diskette dafür an den Kopf werfen - so ein Fehler darf bei einer solch großen Programmierfirma NICHT vorkommen!

DISC-FAN INFO

REDAKTION:
Peter Zorn, Marktstr. 50, 7320 Göppingen
Michael Stellmann, Bachstr. 6, 7328 Wäschenbeuren

Das Abonnement kostet halbjährlich 36 DM und ist zu verrichten bei Peter Zorn:
Konto 161106-705, Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70
Zahlungsart ist beliebig
Fragen, Anzeigen, Anregungen, Kritik (& Lob) und Sonstiges an Michael Stellmann
Kleinanzeigen sind kostenlos; Als Abonnent kann man ältere Nummern für je 4.- DM mitbestellen

Grafikprogramme Teil 2

Doch da erobert ein neuer Stern am Himmel der Grafikprogramme: DD-Graph von T&Esoft. Das Programm zeichnet sich in erster Linie dadurch aus, das das eigentliche Grafik-Programm nur etwa 30KB groß ist - Yeah!!! That'll heißen, daß man nach dem Laden die Systemdisk wegwerfen kann - das Programm ist komplett drin. Der nächste Vorzug ist offensichtlich die Disk-Funktion: Es können bis zu 4 (vier!) Laufwerke angeschlossen werden! Natürlich versucht man gleich ein SCREEN 5 Bild zu laden. Die haben aber leider noch alle die Extension SC5 - dieses Programm hat aber normal die Ext. GE5... Grrr... Schon wieder was anderes! (es lohnt sich aber auf jeden Fall, alle umzubenennen!!!) Aber das wurde von T&Esoft berücksichtigt: mit '*.*' wird das gesamte Inhaltsverzeichnis der Diskette gezeigt - man kann im Klartext jede beliebige Extension laden und speichern. Ausgezeichnet ist auch die Speed, mit der die Bilder geladen werden: in höchstens 3 Sekunden ist es getan - während man bei jedem anderen Programm noch 10 mal so lang warten muß. Sehr gut gelöst: die Menüs - sie werden sehr schnell unten ins Bild geschoben (das ganze Bild scrollt nach oben) - selbsterklärende Symbole. Auch sehr gut: Wenn die Palette für die Farbe Weiß auf 0 (schwarz) gestellt wurde bekommt die weiße Farbe des Menüs automatisch die hellste Farbe in der ganzen Palette - Schwarz entsprechend die dunkelste (ja ja, wenn alle 16 Farben die gleichen RGB-Werte zugeteilt bekommen, funktioniert das nicht, aber dafür muß man schon schön blöd sein). Weitere Vorzüge: COPY mit logischen Operationen (hat Graph Saurus zwar auch - aber bis man mal ein Bild mit der richtigen Palette geladen hat...) wie XOR, TIMP (=TPSET) und OR. Sehr gut: Man kann zwei verschiedene Bilder mit völlig anderen Palette im Vram haben und Ausschnitte von einem der zwei auf das andere kopieren (auch mit TIMP!). Außerdem: Bildausschnitte können im eigenen Format komprimiert abgesaved werden. Und noch was: alles, was auf Screen 5 mit COPY abgesaved worden ist, kann damit eingeladen werden! Beim Absaven allerdings nur der Ausschnitt (0,0)-(127,127) - wegen der richtigen Größe im Spriteeditor. Ich will langsam zu einem Ende kommen, also nur noch das Wichtigste: mit MAKE wird die Palette von einem Bild abgesaved und kann mit einem Programm (das natürlich auch auf der DD-Graph Disk ist) in ein Basic-Programm gelinkt werden. Falls man übrigens mal den Fehler macht, ein Bild über ein anderes Bild drüberzusaven, wird zuerst das vorhandene File auf "GE5BAK.AGE" kopiert und dann das eigentliche drübergesaved - somit ist das alte gerettet. Natürlich dauert das etwas länger - aber wenn man sich völlig sicher ist, kann man auch vom Disk-Menu aus das alte File zuerst DELETEn und dann wieder absaven.



In diesem Grafikpaket ist noch ein Sprite-Editor - im wirklichen Sinne. Dieser ist ein Pixel-Editor und sein Grafikformat ist ein Grafikausschnitt der Größe (0,0)-(127,127) - im COPY-Format abgesaved - deshalb dieselbe Größe beim Grafik-Programm (die Palette kann auf Wunsch gesaved und geladen werden - im gleiche File!). Die ganzen Sprites können nun in ein Basic-Programm konvertiert werden (ja, richtig gelesen!!!) - natürlich 1 od. 2 Sprites aufeinander - und natürlich auch pro Spritezeile eine andere Farbe. So, nun habe ich hier nur kurz einen Bruchteil von dem, was dieses Grafik-Paket kann angestreift und will nur kurz erwähnen, daß dieses Programm offensichtlich wirklich T&Esofts 'hauseigenes' Grafikprogramm ist - daß das Programm alle Möglichkeiten der Bildverarbeitung auf Screen 5 (außer Text und schraffiertes Ausmalen) abdeckt und zugleich schnell und einfach zu bedienen ist. Und die paar Dinge, die das Programm nicht kann, können ohne Probleme von einem anderen Grafikprogramm getan werden - es ist nicht zu vergessen, daß wir den EINZIGEN Computer haben, bei dem ALLE (ich wiederhole: ALLE) Grafikprogramme ein einheitliches Ladeformat haben: jenes, das von Basic aus unterstützt wird!!! Das eine oder andere hat höchstens noch zusätzlich ein Extra Format. Denn was bringt mir das beste Grafikprogramm mit den schönsten und buntesten Menüs, wenn ich meinen Bildern und Animationen erstmal nichts in Basic damit anfangen und geschweige denn durch andere Grafikprogramme die Schwachstellen des einen ausmerzen kann. Deshalb sollte bei der Beurteilung einen Computers zuerst mal auf Kompatibilität von Software untereinender geachtet werden... Natürlich! Das ist bei MSX meistens so selbstverständlich, daß man darauf (leider) noch nie hingewiesen hat.

MI-CHI



© DISC•FAN

FM-PAC Basic Befehle

Damit man nicht mehr behaupten kann, es läge an den fehlenden Informationen, daß man nicht selbst etwas auf dem FM-Pac zustandebringen kann, hier mal die Befehlsübersicht (jetzt müßt ihr euch eine andere Ausrede einfallen lassen):
Die meisten zusätzlichen FM-PAC(K) Befehle werden mit CALL aufgerufen - dies kann man auch durch '_' abkürzen.

CALL MUSIC [(<MODE> [,0 [,<n1> [,<n2> [,... [,<n9>]]]]]]]]]])]
Wenn MODE 1 ist, können Drums und 6 FM-Stimmen verwendet werden. Wenn MODE 0 ist, können keine Drums, aber 9 FM-Stimmen angesprochen werden. n1 bis n9 geben die Anzahl der verwendeten Stimmen an.
Bsp.: CALL MUSIC(1,0,1,2,1,1)
Drums verden benützt. Es verden 4 FM-Stimmen verwendet, wobei Kanal B zwei Stimmen bekommt (klingt voller - muß bei der Programmierung nicht beachtet werden!)
Falsch: CALL MUSIC(0,0,4,1,1,1,1,2)
Da die Drums nicht verwendet werden, können bis zu 9 Stimmen belegt werden. Es können aber nicht mehr Kanäle (hier 4+1+1+1+1+2=10) als vorhanden benützt werden (Bei Drums entsprechend nur 6).

CALL BGM(n)
Bei n=1 läuft das Basic-Programm weiter (wie beim normalen PLAY-Befehl). Bei n=0 wartet das Basic Programm, bis die PLAY-Zeile fertiggespielt wurde (wenn z.B. danach ein Disk-Zugriff erfolgt).

CALL PITCH(n)
Default Wert: n=440 - stimmt den Kammerton A mit 440 Hz ein
410≤n≤459

PLAY [#<MODE>,[<MML 1> [,... [,<MML n> [,<MML m> [,<MML p1>... [,<MML p3>]]]]]]]]]]]]]]
<MODE>: 0,2,3
<MML 1> - <MML n>: FM-Voice-MML (Anzahl hängt von CALL MUSIC ab!)
<MML m>: Rhythm Track
<MML p1> - <MML p3>: PSG-MML
MODE: 0 erlaubt nur Programmierung von PSG-MML (wie normales Basic) - 2, 3: Programmierung von FM-MML

CALL PLAY (n,x)
n = Kanal
x = Variable
Überprüft, ob in Kanal x Musik gespielt wird.
Bsp.: CALL PLAY (0,A): PRINT A
Wenn im Kanal A Musik gespielt wird, ist A -1, sonst 0

CALL STOPM
Stoppt die Musik

CALL TEMPER (n)
0≤n≤21 - Default = 9
Gibt das 'Temperament' einer Tonleiter an.

CALL TRANSPOSE(n)
-12799≤n≤12799 - Default = 0
Erhöhen oder Herabsetzen aller darauf folgenden Töne um 1/100 Ton pro Halbtonschritt.

CALL VOICE ([@n1], [@n2], ..., [@n9])
n1 bis n9 kann Werte im Bereich von 0-63 annehmen.
Weist den jeweiligen Tonkanälen eine Stimme zu (Defaullt = @0)

CALL VOICE COPY (@n1,@n2)
Kopiert die Voicedatas von n1 auf die Stimme n2
n1 kann Werte im Bereich von 0-63 annehmen oder eine Variable sein.
n2 kann nur der Wert 63 oder eine Variable sein.
Bsp.:
DIM A%(15)
CALL VOICE COPY (@7,A%)
Im Array A%(0) bis A%(15) sind die Voicedatas gespeichert (hier keine nähere Erläuterung).

CALL AUDREG (n,d)
Dient zum direkten Schreiben von Daten in das Register n des FM-Chips (hier keine nähere Erläuterung).

MI-CHI

PLAY MML (Music Macro Language)

Befehl	Wirkung	Erlaubter Bereich	Default *1
Mn	Envelope *2	1≦n≦65535	M255
Sn	Envelope *2	0≦n≦15	S0
Vn	Lautstärke	1≦n≦15	V8
Ln	Länge	1≦n≦8	O4
Qn	Anschlagsdauer	1≦n≦8	Q8
On	Oktave	1≦n≦8	O4
>	1 Oktave höher	-	-
<	1 Oktave niedriger	-	-
Tn	Tempo	32≦n≦255	T120
Nn	Notennummer	0≦n≦96	-
Rn	Pause	1≦n≦64	R4
A-G	Noten	-	-
+,#	Halbton höher	-	-
-	Halbton tiefer	-	-
.	Punktierung (verl. um 1.5)	-	-
XA$;	A$ wird in MML übergeb. *4		-
=x;	Parameter n=x *3	-	-
&	Verbindet Noten	-	-
()n	Spielt alle Noten innerh. v. () mit der Gesamtlänge n	1≦n≦64	k. Einfluß auf Ln
@n	Wählt Instrumente	0≦n≦63	-
@Vn	Laufstärke Feinabst.	0≦n≦127	-
@Wn	Beibehaltung Länge n	1≦n≦64	-

*1 Standardwerte nach CALL MUSIC
*2 Wirkt nur bei PSG
*3 A$ muß eine gültige MML sein
*4 es sind nur Werte bis 32767 zulässig

RHYTHM MML

Befehl	Wirkung	erlaubter Bereich	Default
B	Bass Drum	-	-
S	Snare Drum	-	-
M	Tom Tom	-	-
C	Cymbal	-	-
n	Länge	1≦n≦64	-
Vn	Lautstärke	0≦n≦15	8
!	Akzentuierung	-	-
@An	Lautstärke d. Akzents	0≦n≦15	-

'Tn', '@Vn', 'Rn', 'XA$;', '=x;', '.' (Punktierung) können auch im Rhythm MML verwendet werden.

Bsp: PLAY#2,"","","","BSH8H8S!H!8H8"

- Bass Drum, Snare Drum & Hihat wird 1/8 ausgehalten
- Hihat mit 1/8 Länge
- Snare Drum & Hihat akzentuiert, 1/8 Länge
- Hihat mit 1/8 Länge

0 :	Piano 1	32:	Piano 3
1 :	Piano 2	33:	Hout Bass
2 :	Voiline	34:	Santoole 2
3 :	Flute 1	35:	Brass
4 :	Clarinet	36:	Flute 2
5 :	Oboe	37:	Clavicord 2
6 :	Trumpet	38:	Clavicord 3
7 :	Pipe Organ	39:	Koto 2
8 :	Xylophon	40:	Pipe Organ 2
9 :	Ogran	41:	PohdsPLA
10:	Guitar	42:	RohdsPLA
11:	Santoole	43:	Orch L
12:	Elec Bass	44:	Orch R
13:	Clavicord	45:	Synth Violine
14:	Harpiscord	46:	Synth Organ
15:	Harpiscord 2	47:	Synth Brass
16:	Vibraphone	48:	Horn
17:	Koto	49:	Shamisen
18:	Taiko	50:	Magical
19:	Engine	51:	Huwawa
20:	UFO	52:	Wonderflat
21:	Synth Bell	53:	Hardrock
22:	Chime	54:	Machine
23:	Synth Bass	55:	Machine V
24:	Synthesizer	56:	Comic
25:	Synth Percussion	57:	SE-Comic
26:	Synth Rhythm	58:	SE-Laser
27:	Harmo Drum	59:	SE-Noise
28:	Cowbell	60:	SE-Star
29:	Close Hihat	61:	SE-Star 2
30:	Snare Drum	62:	Engine 2
31:	Bass Drum	63:	-----

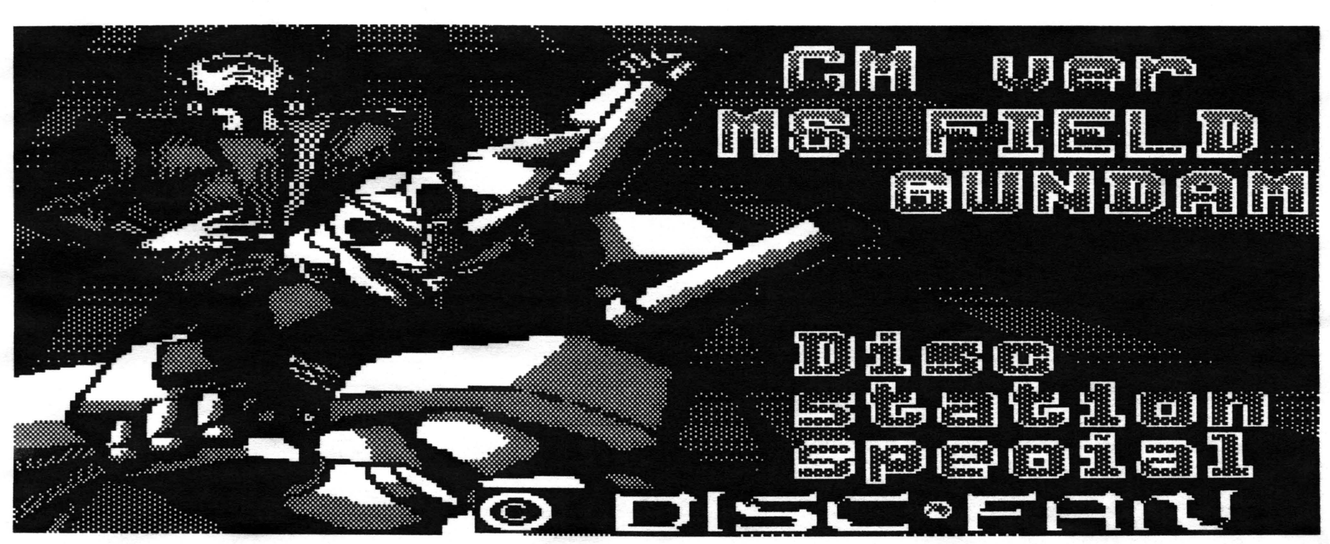
MSX Top 20 - Oktober und November 1990 - MSX Top 20

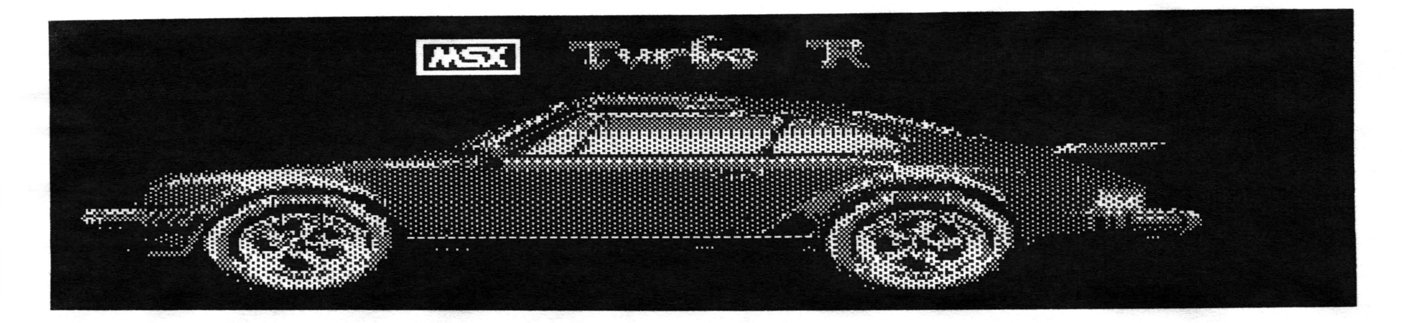
10/90

Rang	Vorm	Titel	Softhouse	
1	-	SolidSnake (MetalGear2)	Konami	4MRom
2	-	DiskStation Monat 8/90	Compile	2x2DD
3	3	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
4	-	Lodoss Special	Hummingbird	2DD
5	-	PinkSox3 (AdultDiskMag)	WendyMag	2DD
6	-	Lulba (Adventure)	Compile	2DD
7	-	PeachUp5 (DiskMag)	?	2x2DD
8	2	Wege des Teufels 1-2-3	Compile	4x2DD
9	-	?	Cocktail	2DD
10	-	Crimson III (RPG)	Xtal	2x2DD
11	7	Lodoss War (RPG)	Hummingbird	5x2DD
12	5	SD Snatcher (RPG)	Konami	3x2DD+SCC
13	-	PinkSox 1.2.3	WendyMag	2DD
14	8	Foxy (Adult RPG)	ELF	2DD
15	6	SD Gundam (Sim)	Banpresto	2DD
16	-	?	FairyTale	2DD
17	4	SchwarzschildII(Sim)	?	2DD
18	-	PinkSox (AdultDiskMag)	WendyMag	2DD
19	-	Balumba (Action)	Namco	2DD
20	-	Die alten Tage von Edo	Dexter	2DD

11/90

Rang	Vorm	Titel	Softhouse	
1	-	DragonSlayer 6 (RPG)	Falcom	4x2DD
2	-	DiskStation Monat 9/90	Compile	2x2DD
3	3	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
4	1	SolidSnake (MetalGear2)	Konami	4MRom
5	5	PinkSox3 (AdultDiskMag)	WendyMag	2DD
6	3	Lodoss Special	Hummingbird	2DD
7	10	Crimson III (RPG)	Xtal	2x2DD
8	-	DE.JA (RPG)	ELF	2DD
9	7	PeachUp 5 (DiskMag)	?	2x2DD
10	20	Die alten Tage von Edo	Dexter	2DD
11	11	Lodoss War	Hummingbird	5x2DD
12	9	?	Cocktail	2DD
13	-	SaurusLunch Vol.2	Bit2	2DD
14	-	? (Strategie)	Koei	2DD/Rom
15	13	PinkSox 1.2.3	WendyMag	2DD
16	15	SD Gundam (Sim)	Banpresto	2DD
17	12	SD Snatcher (RPG)	Konami	3x2DD+SCC
18	18	PinkSox (AdultDiskMag)	WendyMag	2DD
19	6	Lulba (Adventure)	Compile	2DD
20	2	DiskStation Monat 8/90	Compile	2x2DD





MSX Turbo R (Panasonic A1 ST)

Viele Gerüchte und Halbwahrheiten ranken sich um den neuen MSX-Standard, der im Moment nur von Panasonic unterstützt wird. Was verbirgt sich nun eigentlich dahinter: Natürlich handelt es sich nicht um einen Alleingang von Panasonic, sondern dieser Standard wird von ASCII unterstützt. Das heißt, der neu hinzugekommene R800-Chip, sowie auch die neue MSX-Engine S1990 unterliegen dem Copyright von ASCII Japan. Erfreulicherweise wurde der ganze Prozessorbefehlssatz mit den entsprechenden Registerbelegungen von ASCII sofort offengelegt (MSX-Magazin 11/1990). Das heißt, daß wir jedem, der sich damit beschäftigen will, die entsprechenden Seiten (ca. 10) kopieren können (Kopierkosten + Rückporto = DM 8.--). Der R800-Chip scheint vollkommen Z80-kompatibel zu sein. Dies heißt natürlich auch, daß alte Basic-Programme entsprechend ca. 5mal schneller abgearbeitet werden. Dafür ist die neue Engine S1990 verantwortlich, die die Ansteuerung des R800 enstprechend seines Befehls- und Registersatzes durchführt. Interessant wird es bei allen älteren unter DOS bootbaren Programmen. Sind diese korrekt geschrieben, so daß sie auch einwandfrei unter MSX-DOS2 arbeiten, steht einem Speedgewinn nichts mehr im Weg. Da im Turbo bereits DOS 1 und DOS 2 eingebaut sind konnte man entsprechend steuern: DOS1 läuft über den Z80 während DOS2 über den R800 läuft. Und hat man Programme oder Games, die über den Bootsektor gestartet werden, so ist auch das kein Problem. Man kann also mit CHANGE CPU auf den R800 gehen und mit GAMEBOOT auch die eigentlich DOS1 erwartenden Programme unter DOS2 fahren. Das heißt, endlich kommen auch manche Games, die unter dem Z80 schon erhebliche Speedprobleme hatten, neu zur Geltung. Das 2+-Game F1-Spirit 3D Special von Konami, sowie auch Greatest Driver von T&E bringen es locker auf die 3fache Geschwindigkeit, Flugsimulatoren werden bis zu 4mal so schnell, RPGs 3 bis 8fach beschleunigt. Hoffentlich sind wenigstens unsere paar europäischen Arbeitsprogramme auch so gut geschrieben, daß sie einwandfrei den Turbo ausnutzen (Publisher usw.). Zu wissen, daß auch bereits vorhandene Programme anstandslos auf den Turbo übernommen werden können, ist natürlich toll, noch erfreulicher natürlich, daß viele davon auch den Turbomode ausnutzen können. Zudem kommt dann die speziell für den Turbo geschriebene Software (Mindestspeicher Arbeits-RAM 256KByte, PCM-Sound usw.). Das heißt, endlich weniger lästige Nachladerei bei RPGs oder Arbeitsprogrammen und Digisound wie beim Philips-Music-Module. 8-Bit-Sampling hat ja schließlich auch nicht jeder 16-Bitter wie A....usw. Entgegen manchen Gerüchten hat sich am Video-Chip nichts geändert (V9958 wie beim 2+), warum auch. 19268 Farben gleichzeitig sind ja auch genug. Auch Screen 7 könnte dann entsprechend schnell gescrollt werden und die Auflösung reicht allemal. Zum Sounddigitizing ist ähnlich wie beim Philips-Music-Module ein Micro im Computer eingebaut, es kann aber auch ein externes Mikrofon angeschlossen werden. Dieses Sounddigitizing ist von Basic her möglich. Man kann den Digiton (entweder Sprache oder gesampeltes Schlagzeug) in seinen Programmen verwenden.

Wie gesagt, das Basic wird auf dem R800 ca. 5mal schneller, jedoch sind einige Basicinterpreter auf 68000er-Maschinen noch etwas schneller, natürlich ist MSX2-Basic unter dem X-Basic-Compiler ebenfalls schneller, aber es lassen sich nun bereits in Basic manche Dinge programmieren, die sonst ohne Maschinensprache oder Compiler nicht möglich waren. Interessant wird der R800 aber erst wirklich, wenn er unter Maschinencode programmiert wird oder hoffentlich ein spezieller X-Basic-Compiler für den R800 auf den Markt kommt. Diverse Maschinenbefehle werden unter dem R800 ca. 6-20mal so schnell abgearbeitet und das ist natürlich fantastisch.

Fazit: Der Preis von ca. DM 950.-- in Japan ist für die Maschine ausgesprochen günstig. DOS 1 + 2 eingebaut, Arbeitsspeicher 256KRam (kann intern ohne Löterei durch Einsetzen von zwei zusätzlichen Megabit-Chips auf 512KByte erweiter werden), FM + PCM bereits eingebaut, 2+-Grafik, freie Slots, für all dieses mußte man ja bisher zusätzlich Geld ausgeben, auch das eingebaute 2DD-Laufwerk soll mit ca. Philips-Speed sein Geld wert sein. Einziger Nachteil: Kanji-Rom (keine deutschen Umlaute) und Spannungswandlung 220 -> 100 Volt zusätzlich nötig. Damit kann man aber leben. Bleibt die einzige Frage: Zu welchem Preis bekomme ich die Maschine hier? Direktimport über Hoegen dürfte mit dessen Verdienstspanne und Zoll auf ca. DM1500.-- kommen (zuzüglich Spannungswandler oder Netzteil). Wer sicherer gehen will (ist Maschine auch ganz angekommen und funktionstüchtig?), der kann über Peter Burkhard in der Schweiz oder über Hein in Radolfzell beziehen (vermutlich DM 1600.-- - DM 1700.--). Das sind dann natürlich aber Preisregionen, bei denen man sich doch schon wieder fragt, kann oder will ich mir das leisten. Sollte eine günstigere Möglichkeit zum Bezug des Turbo R auftauchen, so werden wir das selbstverständlich mitteilen.

Disk-Fan -9-, PZO, November 1990

DISK-FAN 1990 - NUN VOLLSTÄNDIG
DISK-FAN 1991 - EVENTUELL
UND DANN ....?

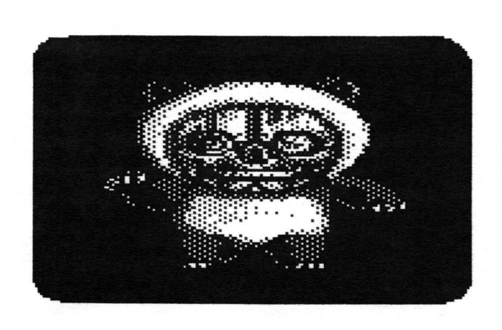
Hier habt Ihr nun die beiden letzten Nummern 9+10 für das Jahr 1990. Wir danken allen Lesern (gibt es nur noch so wenige MSX-User?) für die Treue. Der Disk-Fan 9 enthält wie immer allerlei wissenswertes (FM-Programmierung, Gedanken über Grafikprogramme, die TOP 20 für Oktober und November 1990, Kaufentscheidungshilfe für den MSX Turbo R und vieles andere. Ebenfalls auf der Disk findet Ihr ein paar Bilder aus Games mit der Extension .ge5. Diese könnt Ihr mit einem Grafikprogramm oder unter Basic (Screen5:bload"xxx.ge5",S:color=restore) laden. Wie werden solche Bilder aus Games gewonnen? Am besten mit dem Programm SW.BAS auf Disk-Fan 10 von mi-chi. Wenn Ihr in einem Game z.B. beim Titelbild oder sonst bei einer netten Grafik seid, den Resetknopf drücken. Disk mit Programm SW.BAS einlegen und Programm mit -run"sw.bas"- starten. Es erscheint ein Menü, das die Funktionstastenbelegung anzeigt. Mit den Zahlentasten 1-3 könnt Ihr zwischen den hinteren BS-Seiten umschalten. Wenn Ihr die Grafikseite gefunden habt könnt Ihr das Bild ebenfalls über F-Taste absaven unter dem von Euch gewünschten Titel. Was natürlich noch für Euch zu tun ist: Bild später in ein Grafikprogramm wie DD-Graph laden und Farbpalette einstellen. Dann mit den richtigen Farben absaven und Ihr habt genügend Bildmaterial für Demos oder Schriften für Scroll-Lines etc. Tja und was ist noch auf Disk-Fan 10 (der ersten und einzigen X-MAS-Special-Issue des Disk-Fan). Mi-chi hat zugeschlagen. Nach einem wirklich tollen Opening (viel Sound, Grafik, Scrolling --- wie paßt denn das alles in den Speicher?) folgt das Auswahlmenü. Hier zuerst die Taste -3- drücken. Ein Zwei-Ebenen-Vertikal-Scrolling verblüfft den Zuschauer. Wie immer von mi-chi absolut sauber und perfekt programmiert. Dann geht es zum Game (nicht drücken), erst folgt noch ein 3D-LOGO (warum sind nicht wie üblich die Ränder verzerrt?). Diagonalscrolling von rechts oben (man wundert sich über gar nichts mehr) und dann erscheint der Titel TETRIS. Hat man ja schon und gar nicht mal ein so schlechtes. Doch die überraschung folgt. Die Umsetzung von mi-chi ist streckenweise um einiges liebevoller, spielbarer und besser programmiert (und das ohne Programmer-Staff, sondern als One-Man-Production). TOLL! TOLL! TOLL! Und dafür muß man nicht mal extra was bezahlen? Nein! Schweren Herzens hat mi-chi diese Meisterleistung für die X-Mas-Special-Issue zur Verfügung gestellt. Dank und Hochachtung werden ihm dafür sicher zuteil (darüber bin ich mir sicher!). Nur, lieber mi-chi, wie soll man den das schaffen: Jeweils 33 1er, 2er, 3er und 4er, damit man endlich das erste 4-Wege-Scrolling auf dem MSX sieht? Ich werde es weiter versuchen. Ach ja und nicht zu vergessen, ebenfalls auf der Disk 10 einige zum Teil hervorragende FMs, wie immer fast ausschließlich japanischen Ursprungs. Wann macht denn endlich mal hier jemand etwas Vernünftiges?

Disk Fan #9, PZO, November 1990

Der Softwaremarkt zum Jahresende

Wie immer können wir fast ausschließlich über den japanischen Markt reden. Ausnahme: Holland. Von Zeit zu Zeit kommen ja von dort interessante Produkte. Letztes Beispiel: FAC-Demo IV mit FAC-Tower (Music fürs Philips-Module der Extraklasse) und netten Scrollings und Demos. Sehr gut soll auch das Spiel ARC mit ROM und 2x2DD sein, Demos davon sah man ja schon auf den Clubguide Picture Disks. Hoffentlich erscheint auch bald der FAC-Tracker (Sound-Editor für Module) oder hat ihn schon jemand und wir wissen es nicht. Durch die größere Dichte von MSX-Maschinen in Holland kommen ja gleich auch größere Gruppen von Usern zusammen, die etwas auf die Beine stellen können. In Japan scheint die Interrimszeit für den Übergang auf den TurboR noch nicht ganz vorbei zu sein. Reine Turbo-Programme sind bisher noch nicht in großer Zahl festzustellen. Aber das ist ja auch nicht ganz so wichtig, kann man ja die Vorteile des Turbos auch für vorhandene Programme verwenden. Was zu erwarten ist: Neue Games rein für den Turbo, vor allem Umsetzungen von den NEC PCs oder der Sharp X68000, da manches nur wegen der Speed nicht für MSX rauskam und nicht jedes Softwarehouse sich die Mühe machte, doch noch aus dem VDP das mögliche rauszuholen. Das auch hier noch einiges möglich war und ist zeigte Konami mit Space Manbow, Quarth und Metal Gear 2, aber auch Falcom mit seinem neuen RPG Dragon Slayer 6 (The Legend of Heroes) und natürlich mi-chi mit seinem 2-Speed-Scrolling bei seiner TETRIS-Version. Sehr schön: ISHIDO von ASCII, das auch hierzulande auf anderen Maschinen bereits Furore macht. Board-Puzzle-Game (die Regeln sind uns noch nicht ganz klar). Sehr schnelle Maussteuerung, zum Spielen kann zwischen acht Brettern und acht Spielsteinformen gewählt werden, Sound kann separat angewählt werden, Highscorefunktion, Spielsave und vielfältige Helpfunktionen runden dieses wirklich gelungene Spiel ab. Endlich gibt man sich grafisch noch mehr Mühe. Die Spielbretter sind sehr schön marmoriert und strukturiert (nicht einfach ein Muster, daß sich ständig wiederholt, sondern Pixel für Pixel sauber erarbeitet). Ladet mal das Korkbrett und nehmt die Magica-Steine, das sieht einfach toll aus. Ebenfalls von ASCII: Fleet Commander 2 (Flotten-Strategie mit sehr schönen Grafiken). Flottenverschiebungen, Versorgung usw. und animierte Grafik im Gefechtsmodus sind Leckerbissen für Strategiefans. Für die Freunde von XAK unumgänglich: XAK II. Hoffentlich wieder auch so schöner Sound. Für RPG-Freaks natürlich ebenfalls wichtig: Emerald Dragon von Glodia/Basho House, aber auch das RPG von KONAMI (Himmel und Erde???), von dem wir leider bisher noch keine Bilder sehen konnten, dürfte recht interessant werden. Es ist auch in den All-Computer-Top-Ten vertreten. Und die Action? Seed of Dragon für den Turbo, ein neues Shooting von Compile, ebenfalls für den Turbo und sicher einige Umsetzungen großer Action- und Shooting-Games wie DARIUS, aber wahrscheinlich ebenfalls nur für den Turbo. Man muß abwarten. Neu in Japan: Bisher waren ältere Games entweder gar nicht mehr zu bekommen oder sie wurden immer noch mit den ursprünglichen Preisen ausgewiesen. Nun hat ASCII eine LOW-Price-Reihe eröffnet, in der zum Preis von ca. DM 30.--für MSX folgende Games erschienen: Märchen Veil von System Sacom, Chu Ka Tai Sen von Hot B, Phantasie von Bothtec und zwei weitere, von denen wir die Titel nicht kennen. Sicher wird diese Reihe noch erweitert und vielleicht kann man sich dann über Hoegen das eine oder andere preiswerte Original besorgen lassen. Immer noch interessant: MuSICA zur gleichzeitigen Programmierung von FM, PSG und SCC (wir haben unseres noch nicht, auf den MidiSaurus warten wir ebenfalls immer noch). Über MuSICA werden wir ausführlich berichten. Wer es noch nicht hat: Solid Snake (Metal Gear 2) von KONAMI ist sein Geld vollauf wert.

DISK-FAN -9-,PZO, November 1990





The Making of Disk-Fan:

Den Disk-Fan zu erstellen ist eine Arbeit. Zeitschriften müssen gelesen werden (und auch verstanden - MSX-Magazin Japan - MSX Fan Japan - Der MSX-Beschäftigte - MSX Mag). Programme und FMs müssen abgetippt und geprüft werden. Games müssen getestet werden. Openings und Grafiken (Publisher und Grafik-Screens) müssen programmiert und gestaltet werden. Überlegungen folgen, was für die Mehrzahl der Leser auch interessant ist. Nachschlagen und Ausprobieren von Programmier-Routinen. Schreiben der Artikel (wir würden uns auch über Artikel der Leserschaft freuen). Zusammenstellen des Disk-Fan, Kopieren und Versenden. All das erfordert Zeit und Liebe. Nein, wir wollen nicht über eine Preiserhöhung sprechen. Wir finden den Preis so richtig, wie er ist. Aber dann ist eine bestimmte Abonnentenzahl notwendig. Sind denn das die letzten 22 (zweiundzwanzig) deutschsprachigen MSX-User, die den Disk-Fan abonniert haben (evtl. noch ein paar über unsere ausländischen Verbindungen - Baljer in Österreich und Burkhard in der Schweiz). Macht Werbung. Zeigt den Leuten den Disk-Fan und vor allem auch Dinge wie das TETRIS-Game von mi-chi, die abgetippten FMs, die Artikel, die Openings, die Utilities und gebt diesen Leuten unsere Adresse. Da ja nun ein weiteres unabhängiges MSX-Organ, DER MSX-BESCHÄFTIGTE, das Handtuch geworfen hat, werden wir im Moment noch weitermachen (mindestens bis August 1991). Was jedoch dann folgt, wissen wir nicht. Jedoch werden wir auf keinen Fall für eine so kleine Leserschaft weitermachen können, dafür ist der Aufwand zu groß und der Ertrag zu klein. Helft uns. Schreibt Artikel, Tests, Tips und Tricks. Programmiert ein Demo. Macht BGMs oder FMs. Und vor allem, wenn Ihr zufrieden seid mit dem Disk-Fan: Macht Werbung!!! Unser Dank ist Euch sicher!

ü☻